平成4年7月10日発行(毎月1回10日発行)第6巻第7号(通巻64号)昭和62年9月11日第三種郵便物認可 MSXはアスキーの商標です。
ENTERTAINMENT FOR USERS
MSX・FAN
MOOK
エムエスエックス・ファン
毎月ディスクが付録!!
MSX・FAN
特別付録
スーパー
付録ディスク
「キャンペーン版大戦略II」
保存版／オリジナル兵器データベース
CAMPAIGN VERSION
大戦略II
ミニ兵器データベース
●掲載ゲーム&音楽演奏全プログラム(40本)
●掲載CG
●「MSXView」は
中学理科「天気の変化」
●グラフィック・ローダー
●「MIDI三度笠のテーマ」の
MIDIデータ
●クイズ&オマケファイルほか
プリメほか、超目玉ゲームの
強力完全攻略特集!
NEW
ポッキー2
卒業写真／美姫
今月のファンダム!
タコ&イカ第3弾
LUNAR MISSION
CROSS25
MSX-FAN
1992
JULY
7月 情報号
980YEN
㊙情報満載
〈戦国&ピラミッドソーサリアン、
幻影都市、水滸伝ほか〉
ゲーム十字軍
ATTACK
プリンセスメーカー
キャンペーン版大戦略II
らんま½
第6回ファンダム・プログラム・コンテスト募集開始!

パソコンソフト自販機 TAKERU

迫り来る"魔"の波動を感じたか！ならば旅立て、暗黒のギルバレス島へ!!

Falcom

SORCERIAN SYSTEM SCENARIO Vol.3

Pyramid Sorcerian

ピラミッド ソーサリアン

1.血ぬられた王家の秘宝
2.魔の下僕ガッシュの陰謀
3.心を失った姫君
4.嘆きの神殿
5.魔王ギルバレスの迷宮

「戦国ソーサリアン」に続く、移植シナリオ第2弾！圧倒的な手強さ、圧倒的な謎。最も危険な冒険に、今、出発せよ…！

好評発売中

※「ピラミッドソーサリアン」をプレイするには、「ソーサリアン」(¥6,800 TAKERUで発売中)が必要です。
※「戦国ソーサリアン」(¥4,800)も好評発売中！

TAKERU価格3,500(税込)

■対応機種：MSX2 ■企画/制作：ティールハイト

速報!! ピラミッドソーサリアン・戦国ソーサリアン カップリングパッケージ 好評発売中！

急きょ決定したビッグニュース！なんと、「ピラミッド」と「戦国」2つの追加シナリオが入って7,800円(税別)という、モノすごくお得な限定パッケージ版が発売！全国で3,000本しかない、超貴重品！ただ今発売中！とにかく早いもの勝ちだ！品切れの際はゴメンネ。

特報！ すでに「戦国ソーサリアン」を買ってくれた君へ

いち早く「戦国」を買ってくれた君にも、ちゃーんと特典があるヨ。「戦国ソーサリアン」お買い上げ票同封の上、通信販売のみで、なんと「ピラミッド」が3,000円(税込)で買えちゃうのだ！もちろん、カップリングパッケージに入ってるよ！熱烈ファンに、絶対損はさせないTAKERUなのだ！

「ピラミッドソーサリアン」だけ欲しいっていう君へ

ただ今、「ピラミッドソーサリアン」単体パッケージが発売中!! これは3,800円(税別)だ！これを買ってほしい!!そしてビックリ、TAKERUからは3,500円(税込)。こちらもただ今、発売中!! このどちらかを買ってくれっ！

ブラザー工業株式会社 〒467 名古屋市瑞穂区苗代町2番1号
TAKERU事務局 (052)824-2493
東京営業所(03)3274-6916
大阪営業所(06)252-4234

通信販売 通信販売をご希望の方は、ソフト名・機種名・住所・氏名・電話番号を明記の上TAKERU事務局まで現金書留でお申し込み下さい。代金引換は一度、現金書留で申し込んで頂いた方に案内させて頂きます。

MSX・FAN 7 1992 JULY CONTENTS

●スペック表の見方

Mファンソフト ❶
☎03-3431-1627 ❷
1月23日発売予定 ❸

媒体	2DD ×2 ♪	❹
対応機種	MSX 2/2+	❺
VRAM	128K	❻
セーブ機能	ディスク	❼
価格	6,800円	❽
ターボRの高速モードに対応		❾

❶販売、あるいは開発ソフトハウス。❷購入などについての問い合わせのための、ソフトハウスのユーザーサポート用の電話番号です。❸この本を作っている時点での予定発売時期。❹媒体と音源/ROMはROM、2DDはディスク、♪はMSX2+からオプションで内蔵されるようになったMSX-MUSIC(通称FM音源)に対応していることを意味します。また、松下電器から発売になっている『FMパック』も同様です。ディスクの後の数字は何枚組かを意味しています。❺対応機種/ソフトの仕様がMSX×1で動くタイプのものはMSX MSX2/2+、MSX2はMSX2/2+、MSX2+でしか動かないものはMSX2+専用、ターボRでしか動かないものはMSX Rと表記されています。❻RAM、VRAMの容量/MSX1の仕様のときは、RAM容量によって動いたり動かなかったりするので、自分のMSXをチェックする必要があります。MSX2以降のほとんどの機種はVRAM128Kなので、あまり関係ありません。❼セーブ機能/ゲームを途中でやめても、そこからまた始めるためのセーブの方法やどこにすることができるかを書いています。例外として、シューティングゲームなどで、電源を切らないかぎりつづけられるコンティニューの機能がある場合はそのことを明記してあります。❽価格/消費税別のメーカー側の希望販売価格です。❾備考欄。

●ディスク収録マーク
このマークのついた記事は、スーパー付録ディスクに掲載のプログラムやデータなどが収録されています。

MSX・FAN 付録ディスク
➔P118の「スーパー付録ディスクの使い方」参照

●記事中の価格表記について
とくにことわりのないものは、すべて税抜きで表記しています。

●本書に関するお問い合わせについて
読者のみなさまのお問い合わせは、休日をのぞく月曜から金曜の午後4時から6時の間、下記の番号で受けつけています。なお、ゲームの解答やヒントはいっさいお答えしておりません。

☎ 03-3431-1627

※バックナンバーの通信販売のお問い合わせは徳間書店販売総務部(☎03−3433−6231)まで。

FAN ATTACK

やっほ〜、みんな子育てに励んでいるかい？

久々の大作にすっかりハマッて徹夜している人、体に気をつけろよ。今回は子育てのお役立ちマニュアル&担当者自らが乗り出した子育て日記を披露するよん。

マイクロキャビン
☎0593-51-6482

発売中

媒体	2DD×7
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	SRAM/ディスク
価格	14,800円

要、漢字ROM
ターボRの高速モードに対応

みなさん、子育ては順調にいってますか？

このゲームで娘の父親、つまりプレイヤーであるキミはその昔、国を魔王の手から守った英雄である。しかし、その戦いで体が傷ついて現役を退き、魔王との戦いで孤児になってしまった子供を育てることにするのだった。そしてあるひとりの少女がキミの屋敷へやってきた。この少女をキミは娘として育てていくのだ。

発売されてから、もうすでに半月以上がすぎていることだし、そろそろ気合の入っている人は全33種類のエンディングを見終わっているころだろう。しかし、そんな人は圧倒的に少ないはず。そうかんたんには全部のエンディングを見ることなんてできないぞ。

そこでサラッとエンディング名だけを紹介するぞ。プリンセス、長寿、将軍、王立アカデミーの総裁、王宮魔法師、上級貴族の妻、王の側室、司祭、近衛の騎士、近衛隊長、錬金術師、魔道師、下級貴族の妻、貴族の側室、上級尼僧、百姓の妻、木こり、文士、魔法使い、商家の妻、酒場の女の子、尼僧、傭兵、賞金稼ぎ、サギ師、旅の魔法使い、高級娼婦、売春婦、出戻りだ。29種類しかないのは、そりゃああんた、教えらんねえのもありまさあな。でも、少しだけはヒントを出してあげよう。ひとつは他機種版で最高のエンディングといわれているアレ。残りの3つはこのコーナーを最後まで読めばわかるぞ。

ゲームが始まったときの娘のパラメータ。どれもこれも、みんな30だなあ。身長・体重も同じだ。スタートはみ〜んな一緒なのだよ

町のみんなから自分の娘がどういうふうに見られているか気になる親心。ひどいこといわれてないといいけど

わが娘に習い事をさせましょう

娘の能力値を手っとり早く高めたい人は習い事をさせるのがいいぞ。武者修行以外は高額な費用がかかってしまうが、それに見合った能力が得られるぞ。

武芸と学問は称号があって初級、中級、上級の3段階にわかれている。上の称号にいくにはそれぞれで上昇する能力値がある一定の値に達すると受けられる昇級試験に合格しなければならない。このときしっかりと受験料もとられてしまうので、お金がないと受験できないぞ。合格して称号が上がればそれだけ1回で上昇する能力値も高くなるが、それに比例して費用も値上がりするし、疲労もはやくたまるようになる。

礼法には称号はなく、変化しない。アルバイトなどで減ってしまった気品を早急に回復・上昇させるのにはもってこい。だけど、タダではなく費用がかかってしまうので、ゲーム開始当初はやらないほうが無難。それに疲労のたまりかたも早いので、ヘタをすると1回やっただけで病気になりかねない。これは、余裕のあるときにだけ行おう。

武者修行を習い事というのは語弊があるかもしれないが、これによって娘が得られるものは多い。1回修行に出ると評価が上がるわ、モンスターを倒せば経験値が上がるわ、途中にアイテムが置いてあるわでおいしいことばかり。なんといっても費用がかからないのがうれしい。ただし、おいしいのは娘が強くなってからのこと。弱いうちは時間をムダにしてしまうので、装備を整え、レベルを上げてから挑むようにしたい。

武　芸

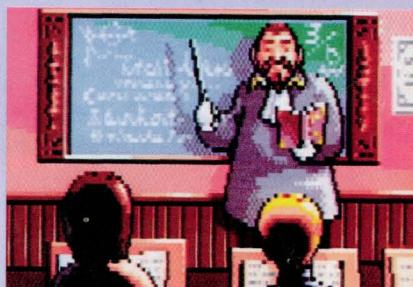
初級 費用$10 経験値+2
中級 費用$20 経験値+3
上級 費用$40 経験値+5

経験値は武器屋のアルバイトで上げることができるけど、武芸の教育のほうが1日あたりの効率がいいので、お金に余裕のある人はこちらにしよう。この教育にある昇級試験はかなり難しいが、称号があがると1日あたりのパラメータの増加率が大きくなるので、はやくランクアップしたいところだ。ただ、疲労の増加率も大きくなるので気をつけながら教育させないと病気になってしまう。さらに、費用も高くなるのでそこらへんを考えた上で実行しよう。なお、もらえる称号は、剣士、上級剣士、剣聖の3つだ。

学　問

初級 費用$10 経験値+2
中級 費用$20 経験値+3
上級 費用$40 経験値+5

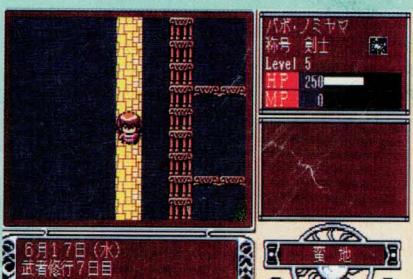
お勉強をさせて、知力を上げる教育が、この学問だ。このほかにも代筆屋と医者のアルバイトなどでも上げることができるが、それよりもこちらのほうがおすすめだ。1日あたりの効率もいいし、なによりも昇級試験に合格すると、称号といっしょに評価がもらえるからだ。これは武芸でもおなじこと。評価というパラメータは、なかなか上がってくれないので、こういうところで確実にモノにしよう。この学問の昇級試験は武芸のよりもかんたんだ。もらえる称号は二級学士、一級学士、博士の3つ。がんばって称号をもらおう。

礼　法

費用$10 気品+5
(この習い事に称号はない)

気品をあげるための教育がこの礼法だ。メイドのアルバイトなどで上げることもできる。これには称号がなく、最初から1日成功すると気品が5上がる。アルバイトのなかには気品が下がってしまうものが多く、それを回復させるにはちょういどいい教育だ。しかし、表裏一体でつきまとう疲労がやっかいだ。疲労も5上がってしまうので、スケジュールを決める前には必ずチェックをしておこう。病気になんかなってしまったら、それこそたいへん。被害は絶大で娘のパラメータのほとんどが、急降下してしまうことになる。

武者修行

1日ごとに 評価+1
費用 $0

お金のかからない唯一の教育(?)がこの武者修行だ。カワイイ子には旅をさせろっていうように、娘1人で町の郊外を探検させて、いろいろな体験から経験を積ませ、強さを身につけさせるっていうのが目的。比較的マップは広くない。もし、モンスターとの戦闘に負けても町に連れ戻されるだけで、死んじゃうわけじゃない。その場合の残りの日は家でのんびり過ごすだけのムダな時間になってしまう。マップの途中に置いてあるアイテムは、確実に取るようにしたい。また、修行中は疲労が1日に1上昇するだけだ。

漢字ROMのお知らせ

漢字ROMがないMSXでは、ゲーム中のメッセージが全く読めない悲しい現象が起きてしまうのだ。そこで現在市販されていて、手に入れやすくて漢字ROMとして使用できるカートリッジを紹介しよう。★日本語ワードプロセッサMSX-WriteII/アスキー(24,800円)★ワープロカートリッジ/パナソニック(24,800円)★MSX標準日本語カートリッジHBI-JI/ソニー(17,000円)★HALNOTE/HAL研究所(29,800円)

知っておくと得する予備知識だ

ゲームに登場するアイテムとアルバイトの一覧

お金に余裕ができたなら、娘に何か買ってあげてはいかがかな? 町のお店にはいろいろなものが売っているけど、それがどのような効果を持っているのかがわからないと、買うのがちょっと不安だよね。そこで詳しいデータを教えよう。おもに道具は疲労の回復とその他のパラメータを上昇させる働きをもっている。武器や防具類は何に必要かといえば、武者修行でモンスターにやられないためと倒すために、それと収穫祭の武闘会で勝ち抜くためだ。どちらにしてもぜひ装備しておいてほしいものだ。さすがにいい品はとんでもなく高いが、きっと娘の能力が飛躍的によくなるはずだ。

アルバイトは娘がある年齢にならないと実行できないものがある。ゲーム中での大切な収入源であり、それ以外にも娘の能力を高めるためには欠かせないもの。10日を1単位として仕事が成功した日数分だけ給料がもらえ、能力値がアップダウンする。教会以外の仕事には疲労がつきまとうので、たまに回復させてあげよう。

町に買い物だ。さあて、何を買おうかな

道具

品名	項目	値
薬草	金額	$15
	HP	+50
ぬいぐるみ	金額	$150
	モラル	+10
	疲労	−30
鉄のはきもの	金額	$185
	根性	+25
本	金額	$200
	知力	+20
	疲労	−10
詩集	金額	$160
	知力	+8
	気品	+8
ティーカップ	金額	$230
	気品	+15
	疲労	−15
ドレス	金額	$1000
	色気	+25
	疲労	−20

武器

品名	項目	値
ナイフ	金額	$50
	攻撃増強	+10
	戦闘技術	+10
こん棒	金額	$40
	攻撃増強	+18
メイス	金額	$250
	攻撃増強	+32
ショートソード	金額	$750
	攻撃増強	+25
	戦闘技術	+20
ロングソード	金額	$1500
	攻撃増強	+40
	戦闘技術	+25
バトルアックス	金額	$1800
	攻撃増強	+55
	戦闘技術	−15
カタナ	金額	$3000
	攻撃増強	+50
	戦闘技術	+50

兜 かぶと

品名	項目	値
皮の帽子	金額	$30
	装甲強度	+4
鉄鎧	金額	$250
	装甲強度	+12
	素早さ	−1
鉄仮面	金額	$1750
	装甲強度	+25
	素早さ	−2

鎧 よろい

品名	項目	値
皮鎧	金額	$150
	装甲強度	+10
鎖かたびら	金額	$650
	装甲強度	+18
	素早さ	−5
鉄の鎧	金額	$1800
	装甲強度	+40
	素早さ	−15
ビキニの鎧	金額	$2000
	装甲強度	+14
	色気	+60

全12種類のアルバイトの効果だよ〜ん

宿　屋

年齢制限…………なし
給料(日給)………$8
疲労(1日)………+1
体力………………+1

武器屋

年齢制限…………なし
給料(日給)………$9
疲労(1日)………+1
経験値……………+1

木こり

年齢制限…………なし
給料(日給)………$15
疲労(1日)………+2
腕力………………+1
根性………………+1
気品………………−1
色気………………−1

代筆屋

年齢制限…………なし
給料(日給)………$9
疲労(1日)………+1
知力………………+1
腕力………………−1

教　会

年齢制限…………なし
給料(日給)………$1
疲労(1日)………+0
モラル…+2(成功時)
モラル…+1(失敗時)

医　者

年齢制限…………11歳
給料(日給)………$10
疲労(1日)………+2
知力………………+1
体力………………−1

メイド

年齢制限…………12歳
給料(日給)………$8
疲労(1日)………+1
気品………………+1
色気………………+1

人　足

年齢制限…………12歳
給料(日給)………$18
疲労(1日)………+3
体力………………+2
根性………………+1
気品………………−2
色気………………−1

狩　人

年齢制限…………13歳
給料(日給)………$8
疲労(1日)………+3
経験値……………+2
素早さ……………+1
色気………………−1

酒　場

年齢制限…………14歳
給料(日給)………$10
疲労(1日)………+2
色気………………+1
気品………………−1

あやしい酒場

年齢制限…………15歳
給料(日給)………$48
疲労(1日)………+2
色気………………+5
評価………………−3
モラル……………−3
根性………………−1

あやしい宿屋

年齢制限…………16歳
給料(日給)………$55
疲労(1日)………+3
色気………………+5
評価………………−5
モラル……………−4
気品………………−3

いよいよはじまる『ささやクンの子育て日記』その1

めざすは、やっぱりプリンセスだ！

さあ、いよいよ本番開始。実は先月のサンプル版ではエンディングが入っていなかった。だから、どういう結末になるのかわかんないまま終わってしまって、ちょっと不完全燃焼。そこで今月は同じように育ててみて、どういう娘になるのかを見届けようと思う。おそらくプリンセスになっていることだろうが(自信過剰なヤツ)まあ一応エンディングを見ないことにはなんともいえないからね。

プリンセスになるためには、並大抵の努力ではだめだろうな。でも、いったい何が必要なのだろう？　う〜ん、わからん。そこでちょっと電話を。トゥルルルルルルル、ガチャ。

「どうもMSX・FANです。今『プリメ』をやってるんですけど、プリンセスには何が必要なんですか？　ちょっと教えていただけませんか」

「ダメです」

「えっ、そんなこといわずにお願いしますよ」

「ヤです」

な、なんてこったあ！ 頼みの綱も断ち切られてしまった!! かくなるうえは、自力でプリンセスになるしかないか(あたりまえだ！)。

今の電話の相手はマイクロキャビン・炎の営業マン、伊藤さん。このオレっちにも教えられないほどハイレベルなエンディングのようだ。ますます自分の娘をプリンセスにするという野望が強まったぜ！

まずはアルバイトでお金を増やす

せっせとアルバイトにはげんでお金を貯めるわが娘。まずは宿屋のアルバイトで体力をつけることにした。これで病気に強くなることだろう。おっと、そうだった娘との会話を忘れるところだった。

「キャサリンよ、しっかり努力しないといかんぞ！」

「はい、がんばります。お父さん！」

おっ、根性が上がったぞ。よしよしいい子だ。その調子でがんばるんだぞ！

体力ばかりをつけているわけにもいかないので、そろそろほかのアルバイトもさせよう。その前に疲れをとってあげなくちゃいけないな。やっぱり、娘をプリンセスにするのだから、気品がなくちゃだめだろう。それにはメイドのアルバイトがちょうどいいな。それにバカじゃこまるから代筆屋で知力を上げておくか。男を惑わす魅力もあったほうがよさそうだから、酒場で色気をつけさせよう。ムムッ、気品がさがってしまった！

気品は礼法の教育でも上げることができるが、最初のうちは疲労のことを考えるとこっちをすすめる

王国暦1670年 6月 土曜日 10

腕力を犠牲にして知力をあげる。医者は疲労が2上がるのでこちらのほうがよい

14歳になるまで実行できないが、色気を上げる数少ない方法のひとつだ。下がった気品は礼法で

途中経過を見せてあげよう。順調に育ってくれて、パパはうれしいぞ。くっくっく、この調子でいけばお姫様の父親か？

お金はあるな。よし、習い事をさせよう！

さきほどの酒場のアルバイトでさがってしまった気品を回復させるため、お金もあることだし習い事をさせるか。礼法の習い事、これならいっきに回復できておつりがきそうだ。さっそく実行してみる。よし、思った通りだ。ついでに気品をアップさせておくか、おっと待てよ、疲労はどうなっているかみておこう。うわ〜、あぶないこのままやっていたら病気になるところだった。すぐに休息させて、また礼法をさせる。みるみるうちに気品が上がっていく。これをくりかえしてまたアルバイトをさせる。だいぶお金も減ったことだしここらでまた貯めておかないとね。

それと代筆屋で腕力が減ってしまうがここでは無視。女の子に腕力なんて必要ない！

気品を大幅アップ

↑さきほどの酒屋のアルバイトで下がってしまった気品を、礼法の教育でいっきに回復だ！

ミス王国・コンテストに出場！結果は…？

毎年10月になると恒例の収穫祭が行われる。これにはミス王国・コンテストと武闘会が開かれる。わが娘を出場させるのはもちろんミスコン。これには3つのパラメータが関係してくる。気品、プロポーション、色気だ。それぞれを判定基準とした3部門と総合優勝とがある。ねらうは4冠王だ！

わが娘は気品と色気は完璧にちかい。問題はプロポーションだが、ほかの2つの票でカバーする。結果はみての通りだ!!

出場メンバー

↑強者がそろっている参加者たち。しかし、ライバルはもういない！

優勝だぜ〜!!

↑やったぜセニョーラ！ 見事な完全優勝だよ〜ん。ちなみに、買収はしていない

ついに娘の「運命の日」がやってきた

プリンセスへの道は遠かった。うちひしがれる思いのなか、編集部に電話がくる。

「マイクロキャビンの伊藤ですぅ。結果はどうでした？」

「王さまの側室です」

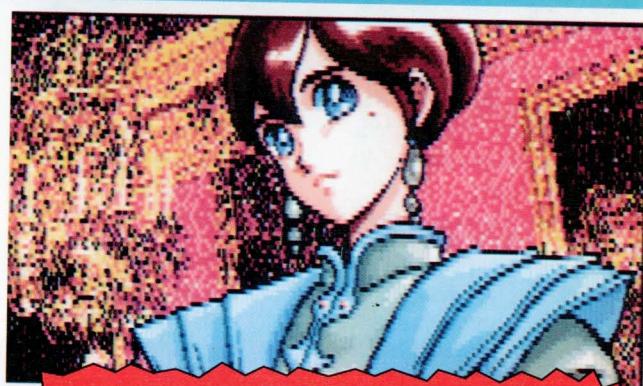
「そうですかあ、残念ですねえ、次はもっとがんばってプリンセスにしてください」

「どうすればいいんですか？教えてください！」

「それを教えたらつまらなくなるじゃないですかぁ？」

そりゃそうだ。そんなわけでプリンセスにするにはもっと修行を積ませなければいけないようだ。下のパラメータではまだダメ。どうすればいいんだ。まあ、とにかくヘンなエンディングにならなくてよかったな。

王さまの側室になった！

これが最終パラメータ!!

子育てをふりかえって……

くやしい、その一言につきる。気品・知力・色気どれも世間に自慢できるほどだと自負していたのに、どうして王子様は私の娘をもらってくださらないのですか？　ほかに何かひつようなのだろうか。とりあえず最初にしては合格点だろう。しかし、ふつうミス王国・コンテストを何回も優勝している女をほっとかないぜ。この国の王子様の目は節穴なんじゃないの？

ブツブツ文句をいっている僕の側に1人の98版経験者がやってきて、この最終パラメータをみて何やらいっている。

「おしいよねコレ。あともう少しでお姫様になれたのにぃ」

「詳しく教えてくれ！」

「ええっ、ヤダ！」

「ナニ〜！　きさまもか!!」

というわけで、このパラメータが惜しいというのがわかっただけでも収穫だった。

めげずに

またまた『ささやクンの子育て日記』その2！

好きなことをやって自由に育てるぞ!!

またプリンセスをめざそうか迷ったが、やめた。プリンセスになるだけが娘の人生ではないからね。そこで今回は自由奔放にのびのびと育ててあげようと思っている。前回は女らしさとか、おしとやかさを念頭において育てたために実行しなかったものがたくさんある。今度はそれらを重点的にやってみようと思う。まあ、33分の1が終わっただけで残り32種類もあるんだから、じっくり楽しもうじゃないか、ねえ。

さて、例によって最初に名前を決めなくちゃいけない。どうしようか。あっ、いい名前があるじゃないの、その名もバボだ。本誌好評連載中のおはこんからちょっと名前を借りよう。本人も女性だしちょうどいいではないか。問題は誕生日だなあ。北根編集長の誕生日にしようとしたら、「人のを勝手に使うんじゃない」と怒られたので、サイコロで決めた結果がこうなった。血液型は「前回がA型だったら次はB型だろう」と安易な考えのもと決定した。

前回はプリンセスになることを前提として4月生まれにすれば早く年をとるから、アルバイトも早くたくさんできるようになって有利になる、A型にすれば戦闘のときに……、などの考えをもって決めていたが、今回はハッキリいわせてもらうと完全に個人的な趣味にはしった！（おいおい、いいのか？　ちょいと無責任な気もする）

やっぱりアルバイトからはじめよう

どういうふうに育てようと最初はアルバイトからはじめるのがセオリーのようだ。前回はとても女の子がやるような仕事じゃなかったものはやらせなかったが、今回はおかまいなしにやらせることにした。

しかし、やらせてみると娘はとんでもない女になる。前回は気品・知力・色気を重点的に鍛えたが、その3つのパラメータは全部0になり、力仕事をやらせているのだから当然なのだろうが、体力・腕力・根性の値が高いパワフルウーマンになってしまった。う〜ん、この先どういうふうに育てようか？

それとこの仕事って収入がいいから娘にいろんなものを買ってあげられるのがうれしいね。あと親子の会話は疲労の少ないときに実行するといいぞ。

木こり

人足

これでたくましい娘にする

武者修行でさらにたくましく！

娘があまりにも強くなったので武者修行に出しても安心になった。最初のうちは強制送還されたこともあったけどね。このマップはそんなに広くないから、いろいろ歩き回らせてどこにアイテムが置いてあるか覚えてしまった。それとモンスターの中でおいしいのが「おいはぎ」だ。倒すと$80も手に入るので必ず倒すことにした。そういえば戦闘で魔法が使えることに気づいた。これは知力が0のわが娘には関係のない話だな。

◐町の郊外には怖いモンスターがいっぱい。そんなやつらに出会うと娘も怯えて戦闘から逃げだしてしまうこともあるくらいだからね

文武両道の娘にしてみようかなあ…

やっぱり今の世の中、なんでもできなければダメだろう。戦闘で魔法が使えれば便利だろうな、ということで知力0のバカな娘を博士と呼ばれるまでに成長させた。しかし、これで思いのほか出費がかさみ、金欠になってしまった。そこであやしい酒場でアルバイトをさせ、いっきに金持ちに変身/ 失ってしまったパラメータはあとで回復させればいいだろう。このお金で娘に最強装備を買ってあげた。もうこれで武者修行ではなにも心配しないでみていられるだろう。そうそう武闘会でも敵なしだろうな。フッ、たくましい娘になったな。

↑いっぱい勉強して早くおりこうさんになるんだよ。でも、疲労には注意だな

↑こんなことをさせていいのだろうか。しかし、お金のためだからしょうがない

さてさて、この娘の運命やいかに!!

お〜い、ちょっとまってよ〜、何がいけないの？ よりによって旅の魔法使いとはねえ。

そこへ、電話がかかってきた。とてもイヤな予感がする。

「マイクロキャビンの伊藤さんから電話だよ」

「いないといってくれ」

「もう遅いよ」

「ちっ、しょうがないか。はい、かわりました」

「どうも、伊藤ですぅ。で、どうなりましたか今度は？」

「見事な旅の魔法使いですよ」

「実は僕もテストプレイでサギ師になったんですよ」

2人「あはははははははは」

最低の父親2人だった。来月はこんな醜態をさらさないようにするぞ/ 絶対に!!

これが最終パラメータ!!

星座	蟹座
血液型	B型
誕生日	1659/6/27
身長	167.3
体重	66.8
プロポ	109%
経験値	2113
戦闘	188
素早さ	506
装甲	70
攻撃	50

HP	576
MP	1031
体力	576
腕力	802
知力	1031
気品	0
根性	1117
疲労	0
色気	660
モラル	666
評価	31

パボ・ノミヤマ
称号 剣聖
AGE 18 level 15
評価 31 GOLD 1379

着替え ITEM

えーと、この子の現在の状態は・・・

子育てをふりかえって…

このスペースを白くしてノーコメントにしたいくらいだ。しかし、それはまずいから気が重いけどしかたなく書くことにするか。まあ、伊藤さんもサギ師にさせたとあって少し安心しているけど(レベルの低い争いだ)。そこで例の彼にこの最終パラメータをみせて、分析してもらった。

「これはあやしいアルバイトをさせたでしょ？」

「うん」

「だめだよ、そんなことさせたらぁ。プリンセスなんかなれっこないよ」

「いや、別にプリンセスにならなくてもいいんだけどね」

「あっそうなの、じゃあいいじゃん。これも立派なエンディングのひとつなんだから」

そりゃそうだ。しかし、まだなんか納得いかない。はっきりとした理由が知りたいよ。

耳よりの情報をキャッチした!! それは……？

まあそれなりのエンディングと、最低のエンディングを経験し、来月は何を目指そうか悩んでいるときにマイクロキャビンの伊藤さんからまたまた電話がかかってきた。今度はなんだろう？

「MSX版のオリジナルエンディングのことを教えますよ」

というわけで右を見てほしい。これがそのエンディング画面だ。これでひとつの目標ができたね。

★ここで子育て自慢大会開催のお知らせだ。運命の日の前日にセーブしたディスクと子育てレポートを送ってほしい。それをもとにして、よかったものを本誌で紹介させてもらう。もうひとつミスコンに登場するキャラのコンテストも行おうと思う。キミの好きなキャラの名前を書いて(イラスト形式にしても可)送ってくれ。イラストだけのほうもひきつづき募集中だ。どれも採用者にはMファン特製ディスクかテレカをプレゼント。優秀者にはさらに賞品を用意して待っているぞ。締め切りは特になし。あて先は下記の通りだ。

〒105東京都港区新橋4-10-7
TIM MSX・FAN編集部
「プリメの〜」係まで

◆孤児院の先生とはねえ。プレイヤーの嫁も……あっ、口がすべった。ええい、もうひとつはとんでもないものらしいぞ

♤色紙プレゼント当選者
すぐあげたかったので締め切りを早くしたけど、たくさんの応募ありがとう。
〔宮城県〕野村浩克・〔大阪府〕東堤雅・〔長崎県〕平田倫久、(敬称略)
以上の3人に決定しました。おめでとう/

全軍に告ぐ！ 敵包囲網を突破せよ！

FAN ATTACK

キャンペーン版 CAMPAIGN VERSION 大戦略II

マイクロキャビン
☎0593-51-6482
発売中

媒体	2DD×2 ♪
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	8,800円

ターボRの高速モードに対応

MSX FAN 付録ディスク
→P118の「スーパー付録ディスクの使い方」参照

シミュレーションファン待望のゲームがいよいよ発売間近となった。迫真のバトルモードと話題のキャンペーンモード攻略をさっそくお送りしよう！

すべてがリファインされ新しくなった!!

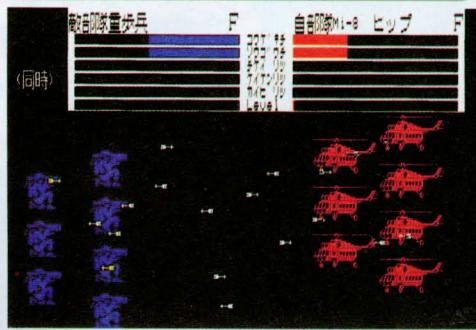
『大戦略』シリーズは日本のほとんどのパソコン上で楽しめるシミュレーションウォーゲームとして君臨している。パソコンの発展に合わせてバージョンアップを繰り返し『大戦略』ファミリーを形成している。

MSXでは、初代『現代大戦略』をマイクロキャビンが移植した『大戦略』とPC−88版でデビューした『スーパー大戦略』の2つの移植版が発売されていて幾多の『大戦略』ファンを生んでいるわけだが、今度の『キャンペーン版大戦略II』はこれまでの2作と比較するとまるで違うゲームといっていい。

もともとPC−88版で出たこのゲーム、PC−98版では精密ではあっても多少複雑になりすぎたきらいのある操作系を整理しておいしいところだけを集めたという感じの作り。そこからさらに、このゲームはゲーム機にも移植されているのだが、そのゲーム機版からもおいしいところをもってきたというデリシャス極まりないゲームなのだ。

まずはMSX版の『スーパー大戦略』と比べてみよう。第一に海上型ユニットが加わり、海戦や海上輸送の要素が加わった。さらに地対空、地対地で間接攻撃が可能になり、戦略に幅が出てきた。これだけでも大きな違いだが、航空ユニットの兵器の持ち替えや、熟練度の高い部隊が先制攻撃を行えるイニシアティブ制なども微妙にリアルさを増している。もちろん最も大きいのは部隊を引き継ぎながら、8つのマップを連続して攻略していくキャンペーンモードが加わったこと。これで一種RPGのようなストーリーを楽しめるゲームに進化したわけである。

ここまではPC−88版と同じなんだけどMSX版はもっとおいしい。まずはサウンド。ここはPC−88版より断然いい。オリジナルのBGMが雰囲気を盛り上げる。グラフィックも兵器の写真を取り入れたリアルなものでこのへんもグッド。

PC-88版リアルファイト

⊙これがPC−88版のリアルファイト。弾が飛び交い戦闘状況がリアルタイムに分かるというのが斬新だった。

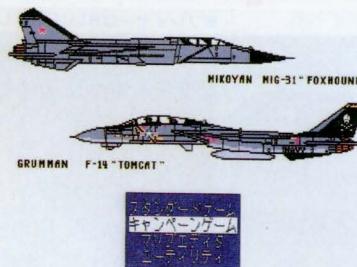
MSX版リアルファイト

⊙そしてこれがキレイな背景がついているMSX版のリアルファイト画面。BGMが戦闘を盛り上げてくれるぞ!!

※画面は開発中のものです。

キャンペーンモードとは？

このゲームの最大の売りはなんといっても「キャンペーン版」というタイトル通り、キャンペーンモードだ。キャンペーンモードは『マスター・オブ・モンスターズ』で初めて登場した楽しみで、単体のマップで勝負が終わるのではなく、シナリオに応じて、いくつかの連続したマップを次々に攻略していくというもの。『大戦略』シリーズの場合、ユニットの経験値がものをいうわけで、最高ランクのエースに育てたりすると、ゲームを終えるのが惜しくなったりする。でもキャンペーンモードなら、大切に育て上げたユニットを抱えたまま、次のマップにいけるわけ。これは、これまでとは次元の違う楽しみ、RPGのキャラを育てていく楽しみをシミュレーションゲームにもたらしている。

キャンペーンモードの各マップについては次ページ以降で詳しく紹介しているが、マップは全部で8つ。マップ制覇ごとにかっちょいいビジュアルが用意されているのもキャンペーン版の楽しみの1つ。もちろん、こっちが熟練度の高いユニットを持ち込むんだから、敵も始めからかなりの経験値を備えた強豪を送り込んでくる。かんたんには勝たせてくれないわけだ。

MIKOYAN MIG-31 "FOXHOUND"
GRUMMAN F-14 "TOMCAT"
スタンダードゲーム
キャンペーンゲーム

↑これがメニュー画面。スタンダードゲームでは、20種類のマップから好きなものを読み込んでプレイできるぞ！

自分だけの生産タイプを作ってプレイする楽しみも!!

今回のゲームでは生産タイプはアメリカ、イギリス、ソ連など全部で12種類が用意されている。ま、これだけあればふつうは不自由しないんだけど、どうしても自分だけの生産タイプがほしい、という欲張りもののために自分が使いたいユニットを選んで生産タイプの編集ができる。

ユニットの種類は全部で140種類。これを縦横に使って自分好みの新しい生産タイプが作れるのだ。でも、兵器は全部で20種類以内。さらにキャンペーンモードに挑戦するなら、海上輸送用の輸送船と輸送機は欠かせない。占領するための歩兵だって絶対に必要だ。後はほとんど自由。戦況がどうなるかは責任持てないが、戦車関係まったくなし、なんて生産タイプだってできちゃう。あるいは航空機は輸送機だけなんてのもありだ。後で苦労するのは本人なんだからなにやっても構わない。人間同士でプレイする際に、実力の差がある場合なんかも、かなりハンディのある生産タイプを使うのも一興である。以前、『大戦略II』の頃、PC－98版で人間同士でプレイしたことがあった。時間がかかるので短気な人はじれったくなってすぐ負けちゃう。こんな時に生産タイプでハンディをつけてれば、人間関係壊さなくてすんだのに、と今でも思う。『大戦略』って負ける時の屈辱ってすさまじいものがあるからね。ま、その相手とは今でも仲はいいけれどね。今はね。まっ、いろいろあるけどね。

↑編集部のささやが編集した生産タイプ。これだけ強ければ怖いものなしだ！

※画面は開発中のものです。

目がはなせないリアルファイト

おらー、シミュレーションなんてでーっ嫌いだ！ という人にも見てほしいのが、このリアルファイトだ。MSXは元気だー！ という気になってくる。いいなー、いいなー！ という気になってくるのである。それほど、このリアルファイトはいいできだ。これを見ているだけで、このゲームを買った意味が出るってもんだな。サウンドといい、リアルな絵がアニメーションしてガガガガガとか攻撃したりするのである。これはいい。

ヘックス上で戦闘が始まると、早速このシーンになる。もちろん、戦闘モードの設定をリアルにしておかないとだめだけどね。ま、こればっかりは体験してもらわないとわからないから、なんとかして見てちょうだい。何百回ってプレイしてるとそのうちあきるかもしれないけど、少なくとも買って3か月は心ときめくことは保証してもいい。

下に紹介したのは、中でも『キャンペーン版大戦略II』に特徴的な遠隔攻撃可能なユニットのもの。もちろん、直接攻撃のユニットのも迫力あるけど、特に地対空なんて対空放火バシバシ撃つわ、爆弾はばらまくわと、なかなか雰囲気たっぷりなのである。お願いだから、この言葉を信じてリアルファイト見てちょ！ きっとキミの期待を裏切らないデキになっていると思うよ。本当だよ。絶対だかんね。

戦車VS.自走砲

さてT－80と83式自走砲との戦いだ。T－80はM I エイブラムスやレオパルド2、チャレンジャーといったAクラスの精鋭戦車にひけをとらない性能をほこる。かたや83式自走砲もM109や155GCTと同価格、川を渡れないことをのぞけば、完成した性能といえる。さあ中国3000年の意地をみせてやれ！

↑双方攻撃開始！ 撃てえ!!

↑上空から弾がふりそそぐ！

対空砲VS.航空機

さて、宿命の対決ともいえる対空砲対航空機の戦いだ。対空砲代表は、対空砲の攻撃力が非常に大きく、防御力もそれなりにある日本の誇る87式対空自走砲。

攻撃機代表は現在ホーネット、コルセアと共にアメリカ海軍が主力攻撃機として使用している大量の爆弾を搭載でき、対艦攻撃力の大きい、イントルーダーだ。

↑嵐の前の静けさ、どちらが優勢だろう

↑被弾するイントルーダー

当選者発表

●5月号ソフトプレゼント当選者 ①『ヨーロッパ戦線』＝〈東京都〉堀内昭吾〈石川県〉越正史〈大分県〉高山政明／②『ピラミッドソーサリアン』＝〈神奈川県〉神谷弘樹〈大阪府〉藤原敏彦〈愛媛県〉西原嗣人／③『秘密の花園』＝〈東京都〉阿部一〈埼玉県〉高橋元法〈愛媛県〉戒能栄／④『ジョーカー』＝〈青森県〉工藤誉士〈京都府〉椎勇人〈静岡県〉和田浩典

キャンペーン CAMPAIGN 1 ストーム作戦

▶制限ターン数 40

※プレイヤーはBLUE国として戦い、国名と生産タイプは自由に設定できます。

初期設定データ

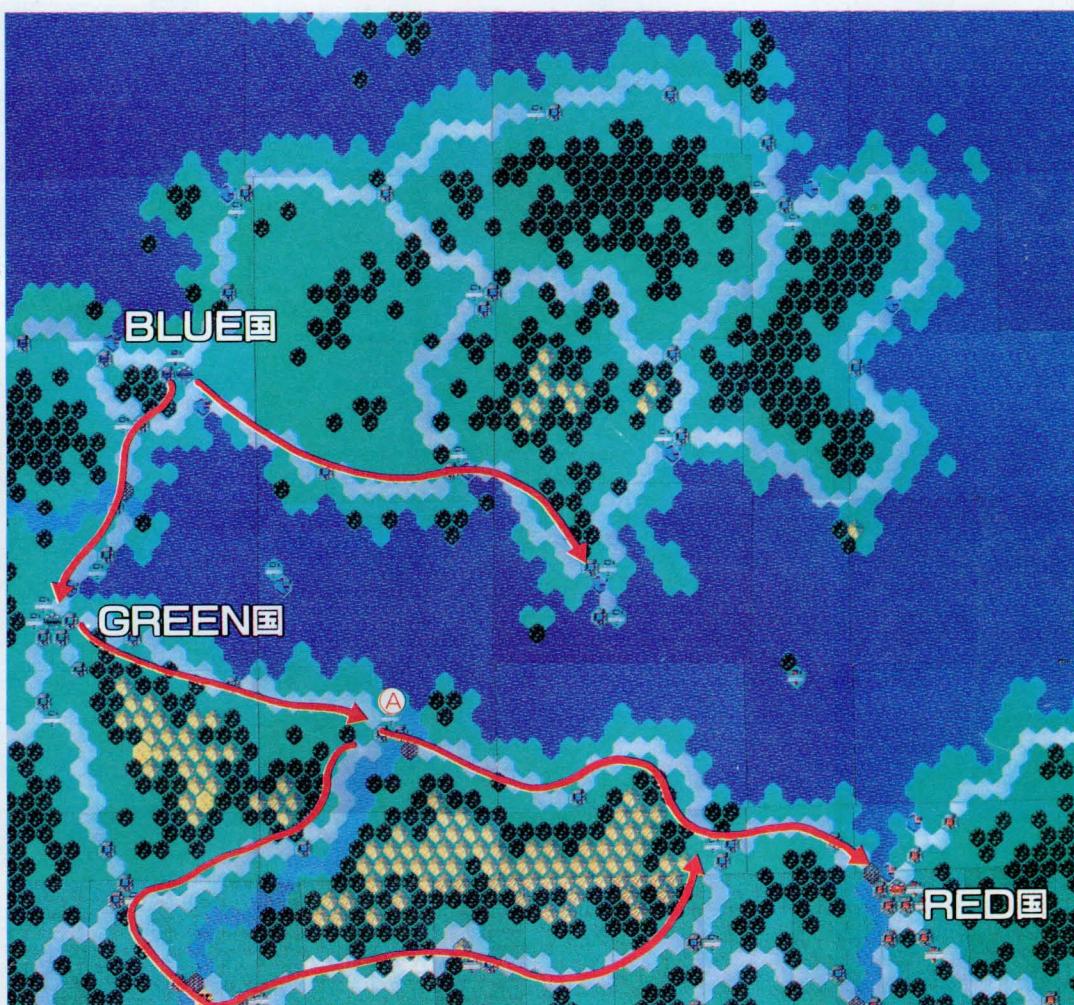
BLUE

国名……——
生産……アメリカ2
都市……4
空港……1
港……2

RED

国名……ラガール
生産……ソビエト
都市……11
空港……4
港……2

GREEN

国名……セルディア
生産……西ドイツ
都市……9
空港……6
港……2

攻略ポイント

このマップでは、GREEN国と戦っている間も悠然と生産を続けるRED国といかに戦うかがポイントになる。RED国の兵力の増大を防ぐためにも、速攻でGREEN国を叩く必要がある。まずGREEN国に侵攻するため、歩兵、長射程の対空車両、戦車などを作ろう。この時GREEN国が繰り出してくる輸送艦を攻撃するため、対艦攻撃能力のある航空機は必ず作っておこう。歩兵はGREEN国めざし、空港や都市を占領しながら南下させるが、海を越えて攻めてくるRED国に対して東方にも早い時期に歩兵、長距離の対空車両部隊を差し向け侵攻をくいとめよう。この時補給部隊を同行させることも忘れてはならないぞ。さて、無事にGREEN国を占領することができたら、主力軍をRED軍にむけ侵攻させるわけだが、途中にながれる川付近の都市と橋Ⓐが戦略上大変重要だ。ここを手に入れるとRED軍はここに集結してくるが、逆にその下の橋からの侵攻ルートは防衛が手薄になるので、Ⓐの橋付近の防衛ラインを死守し、遊撃隊を南の橋から回りこませて侵攻しよう。このルートは平野部が広いため、部隊を迅速に展開することができるのだ。多くの部隊を送りこんでRED軍をはさみうちにしよう。

このユニットにまかせろ!

このマップで重要なポイントとなるのが、海を越えて侵攻してくるRED国上陸を阻む対空車両だ。対空車両には対空自走砲と対空ミサイル車両があり、対空自走砲は、戦車などの機甲部隊とともに行動し低空で攻撃してくる航空機を阻止するのが主な目的である。対空ミサイル車両はSAMを車両に搭載し機動性を持たせたものだ。ゲンフル、ホーク、ガネフなど射程が長い車両は、敵の航空機などの射程にはいるまえに攻撃できるなどの利点も多いが、弾薬搭載数が少ないユニットだけに。補給部隊なくしては行動できないぞ。

↑日本も配備しているホーク

↑射程の長さが魅力のSA－4ガネフ

当選者発表

●5月号ソフトプレゼント当選者　⑤『ソーサリアン』=〈滋賀県〉的場寛〈広島県〉関屋利光〈宮崎県〉國本雄飛／⑥『スーパープロコレ①』=〈千葉県〉芦田浩一〈奈良県〉下村昭彦〈沖縄県〉奥原厚／⑦『スーパープロコレ②』=〈三重県〉近藤輝昭〈石川県〉中西亨〈大阪府〉山下玄門

キャンペーン CAMPAIGN 2 フェニックス作戦

制限ターン数 25

BLUE国
YELLOW国
RED国
Ⓐ

初期設定データ

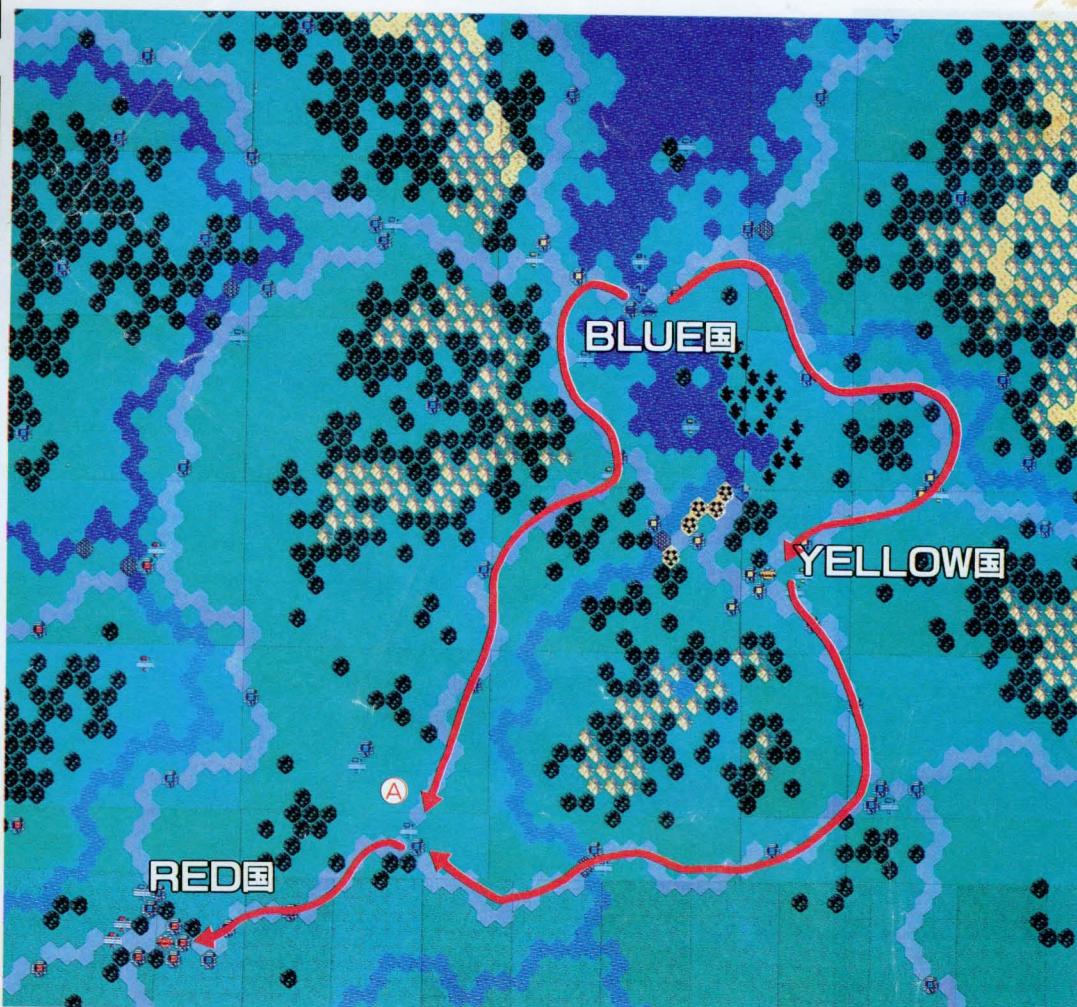
BLUE

国名……——
生産……アメリカ2
都市……2
空港……1
港………1

RED

国名……ドールネ
生産……東ドイツ
都市……9
空港……4
港………0

YELLOW

国名……カルナーク
生産……ワルシャワ
都市……13
空港……6
港………1

攻略ポイント

このマップは自国の生産エリアに空港がひとつしかないため、Ⓐ地点付近にある2つの空港を早めに手にいれる必要がある、速攻で叩いて生産拠点としよう。次に湖の東側からYELLOW国首都に向かって、主力部隊を侵攻させる。マップ1から多くの部隊を引き継げていたなら、兵力にものをいわせてYELLOW軍を押しきれるはずだ。首都陥落が長引くような場合は湖の西側をルートとした部隊を援軍としてはさみうちにしよう。さてYELLOW国首都陥落に成功したら部隊を南下させるのだが、ここまでを早いターンですませていたなら、たやすくRED国東部の三叉路Ⓐ付近まで侵攻できるだろう。このルートは平野が多く、足の遅いユニットもそれほど苦労することはないので、援軍につぐ援軍を重ねて侵攻しよう。また、この時少数部隊を西方の道路を使ってRED国首都に南下させれば、おとりとして敵の戦力の一部を分散させることもできるぞ。さて、ポイントとなるRED国東部のⒶ付近にあるふたつの空港はぜひとも欲しい。自国首都からここまで車両の増援には問題ないのだが、途中に空港がないため、航空機を支援するのがままならないのだ。さあ、ここを越えれば勝利は目前だ!

このユニットにまかせろ!

平野が多いマップだけに、戦闘車両が戦いの中心となる。戦闘車両とは、陸上戦闘用の車両の総称で、細かく分類すると、主力戦車、軽戦車、対戦車車両に分けられる。主力戦車とは陸上攻撃の主役であり、自走砲による後方援護や爆撃機による共同作戦によって、その力が発揮される。軽戦車は主力戦車を補助したり、攻撃を兼ねた偵察を主な任務としている陸上兵器である。対戦車車両とは対戦車砲や対戦車火器を自走砲化したものだ。装甲車などの軽車両に搭載したタイプが多い。防御に関しては、概して貧弱といえるだろう。

↑優れた火力と機動力のレオパルド2

↑防御力の高さが魅力のチャレンジャー

●5月号創刊5周年記念大プレゼント大会当選者　⑬「グラフィックボール」=〈埼玉県〉高山浩幸〈香川県〉横本誠／⑭「パックマニア」=〈東京都〉元木啓太郎／⑮「ディスクステーション3号」=〈広島県〉大畠圭司／⑯「ファンダムライブラリー④」=〈北海道〉亀田吉史〈福島県〉根本光二・吉田淳〈茨城県〉塩谷望〈栃木県〉高松真人〈埼玉県〉近松賢〈千葉県〉千田幸子〈東京都〉小島英紀・後藤倫弘〈神奈川県〉岸信夫・原田直嗣⇨（⑯の当選者は次のページにつづく）

キャンペーン CAMPAIGN 3 シルバーフィッシュ作戦

▶制限ターン数 35

初期設定データ

BLUE

- 国名…… ——
- 生産……アメリカ2
- 都市……2
- 空港……1
- 港………1

RED

- 国名……ラガール
- 生産……ソビエト
- 都市……13
- 空港……2
- 港………2

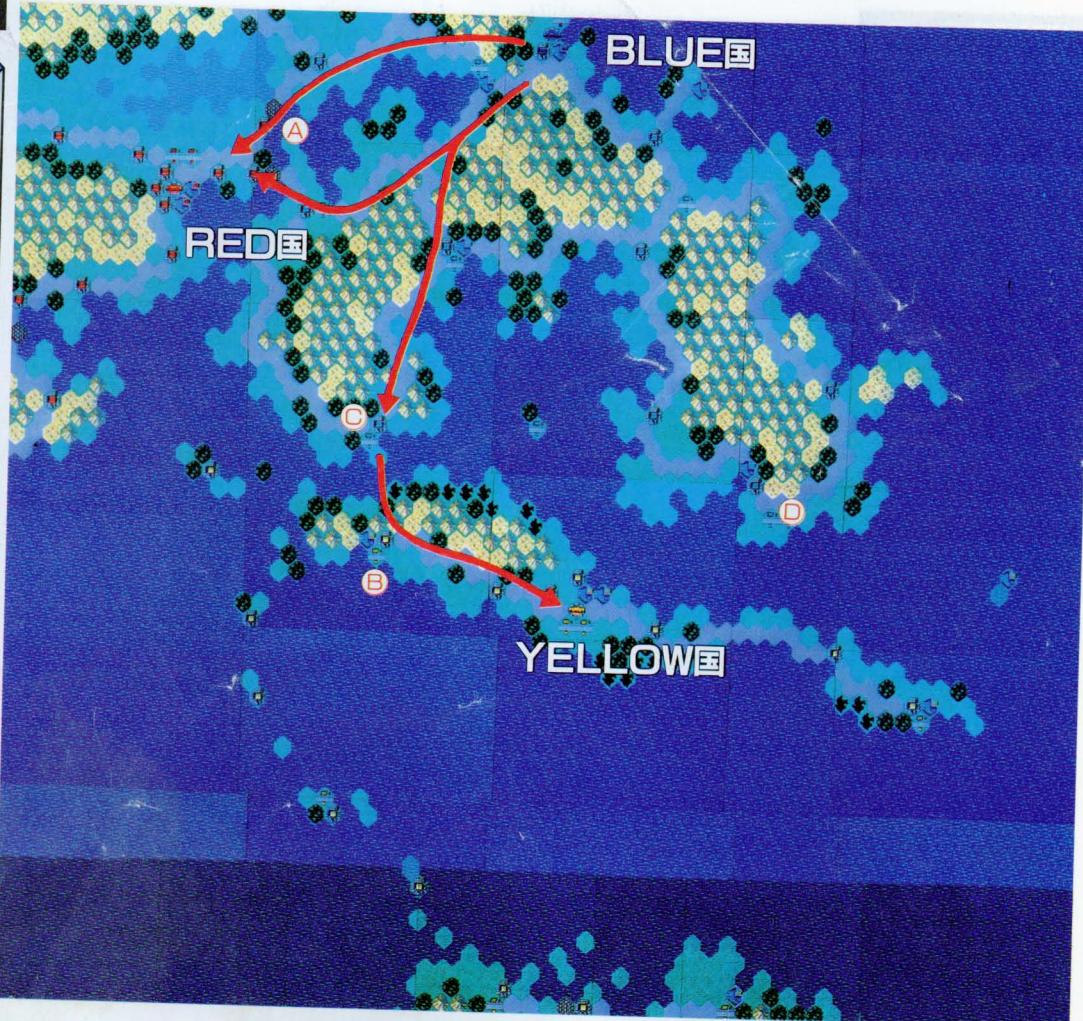
YELLOW

- 国名……エスラーナ
- 生産……イギリス
- 都市……16
- 空港……7
- 港………6

BLUE国

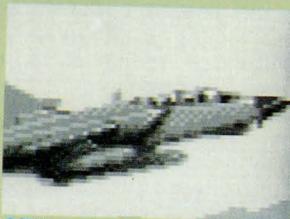
RED国

YELLOW国

Ⓐ Ⓑ Ⓒ Ⓓ

攻略ポイント

マップ3で大事なことは、RED国に進軍しつつ、YELLOW国を攻略するための足がためをしておくということだ。このシナリオの敵はすでにレベルアップした状態で生産されてくるため、非常に強い。今までのシナリオを生き残りレベルAになった味方が、敵の新入りのユニットに、あっさりやられちゃう、なんてこともある。大切な兵力をムダに失わないためにも、戦車が航空機を攻撃できないという利点を生かして、航空機を爆装させて戦車を攻撃するなど、大事に戦っていくことも必要だ。RED軍の攻略法だが、生産タイプがソビエトなため、かなり強い。だから、まだ近くの都市を占領しているような早めの段階に叩いておきたい。橋Ⓐを奪うために戦車を前面に押したてるのは当然だが、先に間接攻撃車両による後方からの援護、上空から攻撃機による露はらいをしておこう。さて、RED軍攻略に成功したらやっかいなYELLOW軍に主力部隊を差し向けるわけだが、攻略成功は輸送がすべてのかぎを握っている。撃墜されるのは覚悟の上で攻撃機を投入して空港Ⓑのまわりでまちぶせしている対空車両を叩こう。海峡の狭さを利用し、Ⓒからの間接攻撃で敵の部隊を叩いておくことも忘れずにね。

このユニットにまかせろ!

このマップでは戦闘機、攻略機が上空からの地上部隊援護、空港周辺への爆撃と、大きな活躍をしてくれる。特にYELLOW国の領土が狭いため、空港付近で待ち伏せをしている敵を攻撃機をフル回転させて叩く必要がある。できることなら、Ⓓの空港を手にいれたい。ここは何に使うかといえば、YELLOW国を側面から叩く攻撃機部隊の補給基地として使うのだ。YELLOW国本土側には空港が1つしかない。つまり、1ターンに2部隊しか上陸できないということだ。地上部隊の侵攻を助けるためにも護衛が必要なのだ。

↑価格のわりに使えるトーネードAVD

↑ガトリング砲を搭載しているA－10

当選者発表

●5月号創刊5周年記念大プレゼント大会当選者 〈愛知県〉山口久男・伊藤浩司・河村紀彦〈京都府〉西垣満〈大阪府〉中村和志・森本律子〈広島県〉本山友則〈福岡県〉間地俊次・樋口豊〈長崎県〉茅島暢彦〈熊本県〉浜村和哉〈鹿児島県〉東泊豊秋／⑰『ファンダムライブラリー⑤』＝〈北海道〉池田直也田村貴之・水野亮一〈宮城県〉村上英史〈埼玉県〉馬場秀一〈千葉県〉田口英隆〈東京都〉滝沢信之・渡辺能教⇨（⑰の当選者は次のページにつづく）

キャンペーン CAMPAIGN 4 ドラグーン作戦

▶制限ターン数 30

初期設定データ

BLUE

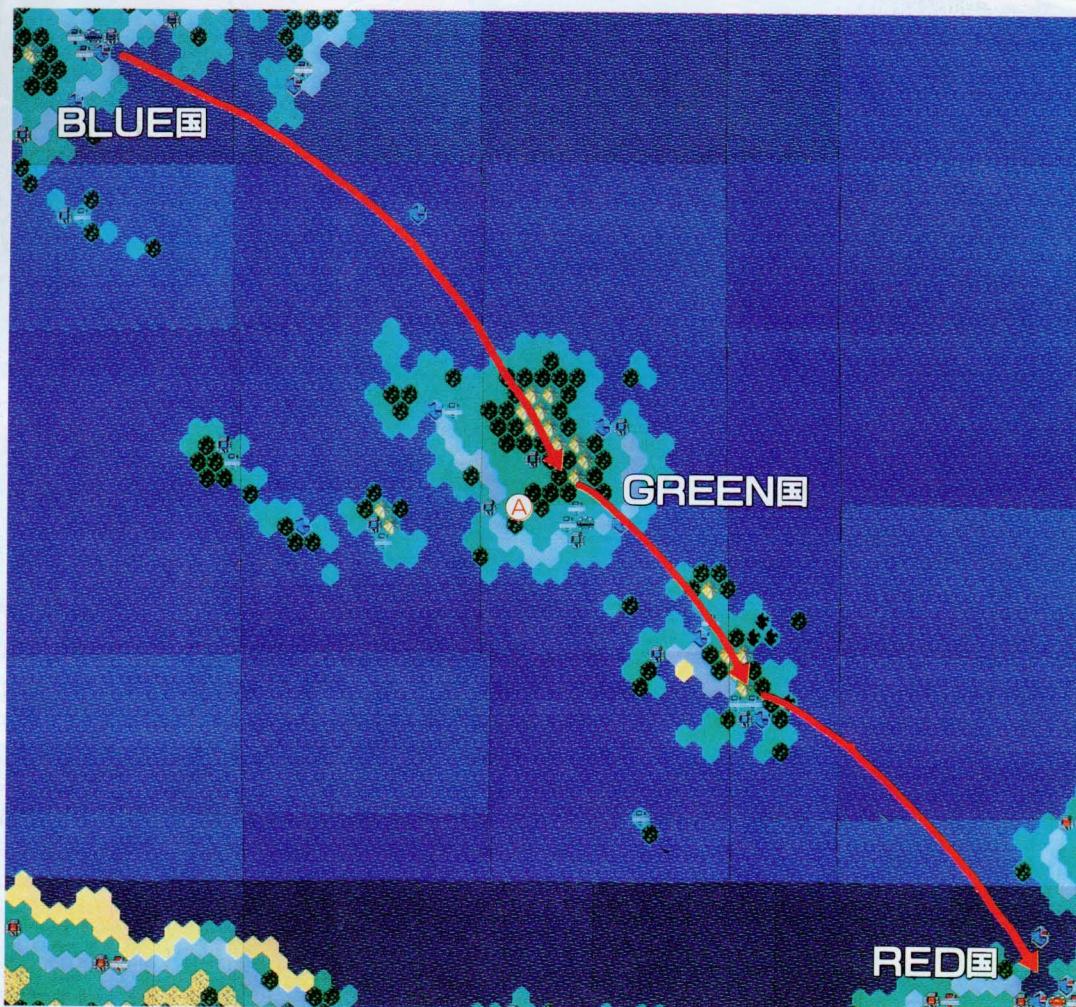
国名…… ——
生産…… アメリカ2
都市…… 14
空港…… 5
港……… 3

RED

国名…… ラガール
生産…… ソビエト
都市…… 14
空港…… 5
港……… 3

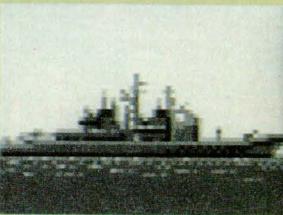
GREEN

国名…… ハチマン
生産…… ニッポン
都市…… 4
空港…… 2
港……… 2

BLUE国
GREEN国
Ⓐ
RED国

攻略ポイント

このマップは海戦マップだ、空母などの艦船をもたない生産タイプでプレイする場合、相当の苦戦を強いられることを覚悟しなくてはならないだろう。SAM2ミサイルを搭載した空母はまさに脅威だ。GREEN国の攻略法だが、生産タイプが日本だからといって甘くみてはいけないぞ。89式戦車やFSXなどの新兵器が加わって、バランスのとれた国になっているのだ。特に、対空兵器の戦力には目を見張るものがある。81式対空ミサイルや、87式対空自走砲、さらにホークまで繰り出してくるとあれば、輸送機は怖くて近よれない。こういった場合、航空機やヘリをおとりに使って、敵の注意をそちらに向けておき、空港Ⓐの守りが手薄になったところで、空港を奪うという作戦をつかうのもひとつの手だ。GREEN国を攻め落としたら、次はGREEN国の南東にある島に攻め込もう。この島の空港は、RED国から最も近く戦略上重要なポイントだ。この島には、RED国が侵攻しつつあり、敵の強力な艦船部隊が地上軍の空輸を支援しているはずだ。艦船を集中して一隻ずつ沈めていくか、撃墜覚悟で爆撃機を用いた波状攻撃をしかけて叩け！　この戦いで受けた損害を立て直したら、いよいよRED国との決戦だ！

このユニットにまかせろ！

大部分が海のマップであるため艦船が勝敗のカギを握っているともいえる。空母を作れる生産タイプならば戦闘機や攻撃機を積んで移動し、それら航空機の拠点とすることができる。アメリカ1などの空母が作れない生産ユニットの場合、空港を手にいれ空輸を中心とした戦略をたてなくてはならない。しかし、ネックとなるのが輸送船、輸送船の耐久力のなさだ。護衛なしの単独行動をさせるのは、むざむざやられに行くようなもの、輸送船でユニットを輸送する場合は必ず駆逐艦の護衛をつけてあげよう。

↑対艦ミサイルはさすがに強力、駆逐艦

↑あると心強いが価格の高い、空母

当選者発表

●5月号創刊5周年記念大プレゼント大会当選者　〈岐阜県〉松井祐介〈愛知県〉木村章一・内藤貴裕・山下健治〈京都府〉倉田亮〈大阪府〉木下幸雄・仙波和人〈島根県〉毛利昭仁〈広島県〉福田斉／⑱『麻雀クエスト』＝〈北海道〉長尾誠〈栃木県〉丸山真吾／⑲『マリンスライムぬいぐるみ』＝〈東京都〉安田健〈長野県〉小日向佳枝〈愛知県〉西河里佐子⇨（当選者の発表は20ページにつづく）

FAN·ATTACK

八宝斉のじーちゃんパワーはすごい!

RANMA NIBUNNOICHI

らんま1/2 飛龍伝説

ボーステック
☎03-3708-4711
6月12日発売予定

媒体	2DD×8♪
対応機種	MSX turbo R
セーブ機能	ディスク
価格	12,800円
マウスにも対応	

人気キャラがAVGに登場。98版からていねいに移植されているので、グラフィックが楽しい。今月はゲームの流れにそったグラフィックとポイントを紹介しよう。

何といってもグラフィック

『らんま1/2』はディスク8枚組で膨大なグラフィックもふくんでいるゲームだ。ゲーム自体はそれほど難しいというわけではないので、だれにでも楽しめる。そこで、攻略というよりもゲームの流れをグラフィックとともに紹介していくことにしよう。

『らんま1/2』の世界は、主人公のらんまとあかねのお互いに素直じゃないラブストーリーがテーマだ。この2人が、まわりの迷惑な人たちに巻きこまれてはお互いに誤解をくり返し、さらにドタバタにも巻きこまれてしまうのがお決まりのパターン。らんまファンなら知っているだろうけど、まわりのキャラたちもユニークで魅力的なのでそれぞれにファンがついている。ゲーム中で、ちょっと変わったキャラたちに笑わされるゾ。

画面いっぱいにスクロールするオープニングのあとは、下の写真で、どうするのかを選択してからゲームを始める。ゲームの進め方は、通常はアイコンやコマンドを選んでいくだけだが、格闘シーンになると、画面が変わる。それについては次のページを見てほしい。

ストーリーは小学館発行の少年サンデーコミックス13～14巻に載っている「飛龍昇天破」を中心に作られたそうだ。ゲームでは、ところどころにオリジナルのイベントが織りこまれているので、コミックスとは、また違った「らんま」に会えるかもしれない。各章は20～21ページでくわしく解説する。

↑オープニング後のこの画面のらんまって、いちばんかわいくて女の子っぽい!

らんま1/2のキャラクター紹介

ゲームとは別にキャラクタ紹介がある。グラフィックを見てもらえばわかると思うけど、「らんま1/2」を知っている人にも、知らない人にも楽しいこと間違いなし! 移植ものって、けっこう当たりハズレがあるけど、このゲームは当たり。

↑あかねの父とらんまの父。けっこう勝手な親たちなので子供も苦労する……

↑らんま父子。らんまが水にぬれて女の子になるより、パンダになる父親のほうがヘンでいい

↑勝手に親たちが決めた、らんまのいいなずけのあかね。まんざらでもないのだ

格闘シーンだってあるよ

このゲームのウリのひとつに格闘シーンがある。らんまに格闘場面はつきものだ。ゲーム中にも数々の格闘シーンがあるので、その流れがわかるように写真を載せておく。

格闘相手に勝たないと次の場面に進めないことがあるので、ここで勝つためのコツをちょっとだけ伝授しよう。

まずは相手の技を見極めること。こういうとカッコいいが、じつは相手のくり出す技は順番が決まっている。だから、その順番をおぼえておき、それに対抗できる技を選んでやれば必ず勝つことができる。相手のスキのある場所をねらうこと。格闘シーンはらんまが先攻なので、初めての相手と戦うときは勝つことよりも相手の動きを注意して見ておいたほうがいいゾ。

もう1つは、ダメージを受けるなら、少ないダメージですむようにすることだ。どんな技を使っても負けてしまうときは、相手のどの技に対して、どのくらいのダメージを受けるのかを画面のグラフを見て、おぼえてしまおう。もちろん、相手のグラフも見ることができるので、あと、どのくらいで勝てそうだとか、もう確実に負けてしまうとかもわかる。

また、負けてしまうと、章によって目が覚める場所が違い、たとえば2章だと接骨院の東風先生のところで復活するのだ。もし女のらんまになっていたら男に戻って復活する。

格闘シーンに入る前の通常の画面。キャラの表情は一定ではない

いつも先攻なのだ。とりあえずはカンで技を選ぼう

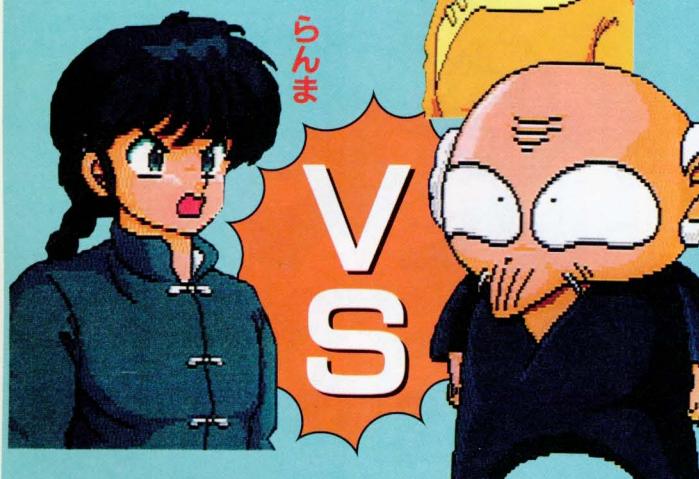
左の赤いグラフに気をつけよう。なくなったら負けだ

無惨！

負けてしまって涙ぐむらんま。格闘のコツを忘れるな！

らんまと格闘するキャラたち

らんまと格闘するキャラたちは敵ではなく、友達や知り合いばかり。もちろん最終目標の八宝斉だって、天道家では「おじいちゃん」と呼ばれている身内なのだ。このゲームではどうしようもないおじいちゃんにお仕置きすることが目的だけど、どうしてなかなかにくめないところが八宝斉のキャラクタだ。

この兄妹は2人ともらんまの体質を知らないから愉快

八宝斉は手強いゾ。格闘シーンでの技の出方に気をとられすぎて相手の本質を忘れないよーに

第1章 天道家の朝

朝から踏んだり蹴ったりのらんまは下着泥棒の八宝斉を捕まえるハメに。

朝の稽古をするためにらんまは父親に起こされる。部屋をじっくりながめよう。あるモノが2つ手に入る。道場へ行く途中の池にはカエルがいた。でも、何か変だゾ。ここでさっき手に入れたモノを出してみよう。すると、カエルがしゃべった！

父の稽古が最初の格闘シーンになるが、稽古なので勝ち負けはあまり関係ない。茶の間に戻ったら、ひととおり見て家族と話すと、新聞を持ってくるように頼まれる。続きは下の写真を見てほしい。

「ぼくはPちゃんじゃい」。ん？しゃべるなんてあやしい

おさわがせ娘シャンプー登場

もうシャンプーったら「抱きつくよろし」なんちゃって、秘薬の入った肉まんをらんまに食べさせたかと思ったら、こんどはあかねに秘薬入りのシューマイを食べさせちゃうんだから

下着ドロボーはな、なんと八宝斉

ご町内の防犯係の人が下着泥棒の犯人逮捕に協力してほしいと、犯行現場の写真を持ってきた。写っていたのは八宝斉の姿だ。身内と知っては放っておけない

証拠写真を見たあかねの父は寝こんだフリ、らんまの父はパンダのフリをしてしまう。八宝斉は強いから親たちはかかわりあいたくないのだ。しょうがないなあ

伝説の邪灸 貧力虚脱灸

八宝斉がすえた灸は、らんまを赤ん坊のように、か弱くしてしまった。元の力に戻るには、破灸図が書かれた人体図を手にいれなければならないのだが、最悪なことにその人体図は八宝斉が持っていたのだ。

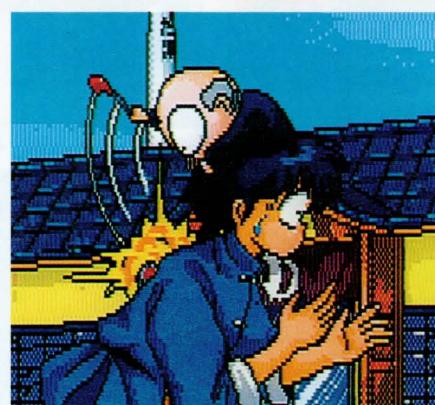
第2章 八宝斉退治

次々とらんまに戦いを挑むキャラに出会いながらも八宝斉捜しは続く。

八宝斉を見つけ出すため、らんまとあかねは街のなかを歩き回る。下着泥棒だけでなく女湯ノゾキまでする八宝斉は父親たちの師匠でもあり、強くて一筋縄ではいかない。シャンプーの曾おばあさんであるコロンに「街で修行してきなされ」とアドバイスを受け、九能兄弟やムース、五寸釘たちと格闘しながら、うっちゃんの助けを借りて女湯に入ってみたりして捜し回る。コロンのところへはちょくちょく顔をだそう。丸薬や技をもらえたりする。

また良牙の犬、シロクロに会うことがきっかけとなって八宝斉を見つけ出すことができるのだが、逆に「貧力虚脱灸」を八宝斉にすえられてしまう。

下着泥棒に精を出す八宝斉。甘美な楽しみなのだそうだが、何とかやめさせなくては

やっつけたと思ったら、逆に貧力虚脱灸というとんでもない灸をすえられてしまう

灸をすえた八宝斉が、こんなものをばらまいたものだから、らんまは集中攻撃

これが八宝斉の

らんまの日常を知っているくせに、女の子のらんまにはこの調子

これが日常の八宝斉の姿だ。らんまやあかねの父達の師匠でありながら、スケベですばしっこくてひょうきんなのだ。おまけに強いときているから、どうにもならない。らんまが水にぬれて女になっているときにはちょっかい出すし、ときどきか弱い年寄りのフリはする

盗んだ下着はちゃんと手入れ

どんどん巨大化する八宝斉

当選者発表

●5月号創刊5周年記念大プレゼント大会当選者　㉒『武者』のテレカ＝〈茨城県〉小島勝志〈埼玉県〉鈴木隆史〈石川県〉能木場敏彦〈大分県〉藤原稔太〈熊本県〉石本重美／㉓『ドラスレ英雄伝説』のレポート用紙＆ノート＝〈千葉県〉宮下準一〈神奈川県〉田中洋〈京都府〉橋本健一〈大阪府〉金岡亮慶〈岡山県〉逸見隆博

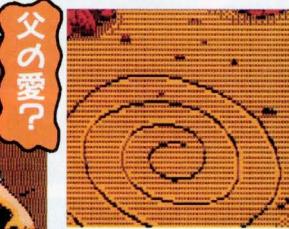
第3章 山寺へ

八宝斉に勝って破灸図を手にいれるべく、らんまは修行をはじめた。

八宝斉に勝って破灸図が書かれた人体図を手に入れないと、らんまは元の強い体に戻れないことを知る。コロンの記憶をたよりに山寺にらんま父子、おさななじみのうっちゃんと共に行ってみたが、人体図は盗まれていた。そこで修行が始まる。

コロンの指導と、後から来たあかねたちの協力で飛龍昇天破のらせんステップの習得をめざすが、もっと強力な相手との勝負が必要になる。ぐうぜんに現れた(迷子になっていた)良牙は相手になってくれなかったが、ひょんな誤解かららんまと真剣勝負になり、そのおかげでらんまは飛龍昇天破をモノにする。

ムンクになっている住職はなかなか商売熱心

万病にきくというお灸の岩をのせてみたり、整体をほどこしたりする父親

コロンが飛龍昇天破のステップは「らせん」だと教えてくれた

良牙ってホントにいいヤツ!

良牙が迷子になったり誤解してくれたおかげでらんまは技を身につけることができた

第4章 爆裂飛龍昇天破

飛龍昇天破を身につけたらんまは八宝斉に挑むのだが……。

街に帰って来たらんまは八宝斉と戦おうとするが、らんまが飛龍昇天破の技を身につけたことを知った八宝斉は相手にしてくれない。じつは昔、コロンにその技をかけられたことがあったのだ。

どうしたら八宝斉と戦うことができるのだろうか。2章であかねの姉のなびきが街で売っていたものと、八宝斉の基本的な性質＝スケベがヒントだ。

あとは挑戦状をわたすことになるのだが、ここからはそれぞれ自分でやってみてほしい。もうすぐクリアだ!

らんまは八宝斉を怒らせれば戦うことができると思い、彼の下着コレクションを燃やしてみるが、涙ぐむだけ……

じーちゃんパワーだ!

し、下着泥棒だけではあきたらずに、女湯までのぞくし、そのパワーにはドギモを抜かれる。マンガの「ドラゴンボール」にも亀仙人というじいさんがいたよね。これからはじいちゃんパワーの時代かもしれない。もし、キミの身近に彼らがいたらどうする?

再び女湯に現れた八宝斉。なんちゅう顔をさらす!

かんたんに縄をちぎるなんて

数々のぬいぐるみも持っている

中国女傑族の奥義 飛龍昇天破

コロンのオババいわく「闘気を持った相手をらせんのステップに巻きこむことにより生ずる熱い闘気の渦。そこに技を使う者が冷気のパンチを送りこむ。熱い闘気は冷気に押され、上昇気流となって舞い登る」。飛龍昇天破は、相手が強ければ強いだけ破壊力が増す技で、極意は氷の心なのだそうだ。でも、この技はオババが若かりしころ、いい寄ってきた八宝斉にかけた技で、オババもすっかりそのことを忘れていたんだよね。

当選者発表 ●5月号創刊5周年記念大プレゼント大会当選者 ㉔『S.S.T.BAND特製記念ステッカー』＝〈宮城県〉木川田進太郎〈福島県〉峯嶋優児〈茨城県〉酒出智之〈千葉県〉石井睦人・佐藤洋一郎〈神奈川県〉平戸隆海〈静岡県〉渡井洋介〈山口県〉武居秀展
※なお、モニターのA1GTは〈東京都〉村井達哉〈京都府〉藤田次郎、外づけディスクドライブは〈鳥取県〉藤尾直人、の3名にお願いします。

今月のプレゼント

ゲームはエメ・ドラのサブシナリオ直前セーブデータを送ってくれた菊地圭と8耐クイズの三宅光也にプレゼントしよう。テレカはWorks、中野伸一、福岡雄治、浜田和弘、芝雅紀、ロンメル将軍、通行人A、上野照正、時祭イヴ、匿名希望、奈良の三冠王、そして8耐クイズの正解者5人にもプレゼントだ。当社規定の原稿料は通り抜けの2人、T・Yと福田陽介に送られる。

ゲーム十字軍

CONTENTS

→P118の「スーパー付録ディスクの使い方」参照

広島県・Works

え：中野カンフー
ANAKO &NUKEKO

ゲームのぞき穴

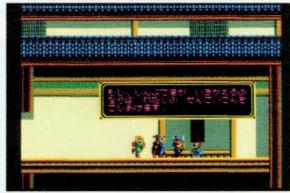
戦国ソーサリアン

神父の生殺与奪権を握る悪魔のウル技なのだ

豊臣秀吉の章でカルロス神父がパーティに加わったら「REDUCE LIFE」の魔法を使って神父をわざと殺す。そして、呉服問屋の主人マサキチのところへ行くと「神父様が生き返るなら全財産を差し上げます」というので、「RESUPRECT」で生き返らすと1000ゴールドずつ30回にわけて合計30000ゴールドもらえる。

もらったら、すかさず同じことをして神父を殺してしまえばどんどんお金がたまっていく。

（埼玉県／中野伸一・?歳）

☆神父様を殺したり、生き返らせたり、自由自在にもてあそんでお金をもうけるなんて、このバチあたりもん！

↑呉服問屋のマサキチはキリシタン。信仰のためなら財産も惜しくないと……

↑生き返らせてやれば、このようにお金が手に入る。ちょっと罪悪感

ピラミッドソーサリアン

シナリオクリアしてもウル技はつづくのだ！

シナリオ2でガッシュを倒し、帰る寸前で引き返していくとPOTIONが2つもらえる。さらに先頭が戦士系キャラだと、ARMS、ARMOR、SHIELDが2つずつ手に入る。魔術系キャラだと、ROD、ROBE、RINGが2つずつ手に入る。

（愛知県／福岡雄治・15歳）

↑ペンタウァへ帰る直前で引き返すのだ。ローナの家まで急げ！　急げ！

幻影都市

MIDIデータ再生ツールがオマケなんだって

ディスク1にはMIDIデータ再生ツール「RCPプレイヤあーみ」が入っている。ドキュメントファイルも付いているので、MIDIを持っている人にはよいオマケになると思いますが、持っていない人は……。フリーウェアだそうです。

（大阪府／浜田和弘・19歳）

GT/STユーザの皆さん、『幻影都市』をお買い上げいただきまして、ありがとうございます。まだお買い上げになっていない方、ぜひお買い求めください。

ところで、MIDIなのですから、ゲームのBGM以外にも使いたいと思いますね。『幻影都市』のおまけとして、『あーみ』をつけておきます。GT/STしか持ってないけどMIDIの世界を覗きたい方、お使いください。

せっかくのMIDIです。世にあふれている曲も聴きましょうね。M

↑これがドキュメントの一部。MIDIを持っている人はラッキーだね

ウワサの真偽

●幻影都市
5月号でデバックモードを載せたのだが、2、3情報が寄せられたので掲載しよう。
キーボードを使ってもデバックモードになります。〔ESC〕と〔SHIFT〕を押しながらカーソルキーを〔上〕〔上〕〔下〕〔下〕〔右〕〔左〕〔右〕〔左〕そしてスペースキーを押すとできます。
おーい！ 住所も氏名も書いてなかったぞ。そして、デバックの項目についての情報も送られてきたので紹介しよう。
「LEVEL」不明。現在のレベルを表示するだけだと思う。「マップID」はディスク内にあるマップと対応している。左右で増減、Aボタンを押せば対応しているマップに行ける。ただし、「VR透過スイッチ」と「どこでも移動」はONにしておこう。さもないと、カベにはまってしまう。「XXXXX」不明。「ディスク移動」は0と9以上の数値でAボタンを押してしまうと動かなくなる。1〜8でもほとんど飛んでしまう。さわらぬ神にたたりなしである。
（群馬県／芝雅紀・?歳）

コンチネンタル

スタート後すぐに大金が手に入ってうれしい

スタートしてすぐにソンソンという村があるが、その北の黄色の砂漠みたいなところでお金が999999GP手に入るのだ。ただ歩くだけで手に入るから砂漠をくまなくさがしてかならず見つけよう！
（広島県／ロンメル将軍・?歳）

ズームアップ

⊙砂漠のこのあたりで手に入るのだ。もうお金のために無益な殺生をしなくてもいいわけだね

⊙ソンソンの村から北へ行くのだ

エル（ELLE）

買ったその日からグラフィック見ほうだい！

新品のソフト（データ1にセーブしていないもの）で「おまけディスクを見る」というモードを選ぶとほとんどのグラフィックを見ることができます。
（岡山県／通行人A・20歳）
☆手紙にはデータ1をロードするとエンディング直前からはじまるともあったができなかった。

⊙本当はゲーム後半でお目にかかれるはずのグラフィックがいきなり見られる

闘神都市

いきなり、女の子とエッチができておいしい

まず、出場申請をします。町へ戻りAディスクに入れかえます。行きたいところを「コロシアム」、「宿屋」、「武器屋」から選び、2回リターンキーを押すと女の子といたせます。
（栃木県／上野照正・19歳）

⊙コロシアムへ行って出場申請をして町へ戻ってきたらAディスクに入れかえよう

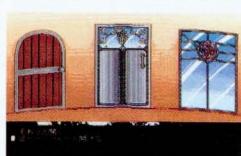
⊙この子はミーナ。コロシアムを選ぶ

⊙この子はやよい。宿屋を選ぶ

⊙この子はアミガ。武器屋を選ぶ

D.P.S SG set3

「Rabbit P4P」には真のエンディングがある

注意その1、かならず扉を「ばーんっ」と開ける。
注意その2、上記の条件で3人の女の子とやる（ただしキラを最後にしてはいけない）。
すると裁判がはじまる。
（徳島県／時祭イヴ・?歳）
☆キラと3回会っておくと女になる薬をもらえるけど。

⊙すべての扉を「ばーんっ」と開けるのが大事なのだ

⊙女王様（シルビィ）によるうれしい裁判がはじまる♡

WAOさんからのメッセージが見られるぞっ

「Rabbit P4P」のシナリオディスクを入れて立ちあげると「システムディスクを入れてください」と警告してくれます。さらにそこで、スペースキーを押すとWAOさんからのメッセージが見られます。しかし、その字が読みにくい！
（兵庫県／匿名希望・?歳）

ANAKO & NUKEKO
結局は…
この頃のように暑くなってくると、ビールを注文するお客さんが増えます
ビール2本追加ね
はーい
ゴキュ ゴキュ
こっちもビール
親方はあんまりいい気がしないみたい。だって、せっかくのおすしの味がわかんなくなっちゃうし…
むすっ
それに酔っぱらうとからんでくる人もいるし
プチッ
さわっ
だから結局はこうなっちゃうんです
はあ はあ

新コーナー タイトル未定

4月号闘神都市のウル技の補足　4月号に載っていた迷宮を走ることができるというウル技はジョイスティックを使っている人には操作がやりづらいのでこの技を送ります。やり方はかんたんで〔かな〕を押すだけです。これなら押しっぱなしにする必要がないのでラクに操作できますね。さらにもう一つ〔CAPS〕のON・OFFによって文字の表示するスピードが変化します。（新潟県／TIL・?歳）

つぎはファジー鈴木が送る「たまには担当にもいわせろ」だ!!→

新コーナー タイトル未定

オレにも読ませろ！　例によって、今月のおはがきに出てきた、難しいと思われる漢字の読み方を書いていくぞ。呉用（ごよう）、朱武（しゅぶ）、張清（ちょうせい）、瓊英（けいえい）、花栄（かえい）、李応（りおう）、張順（ちょうじゅん）、李俊（りしゅん）、凌振（りょうしん）、戴宗（たいそう）、安道全（あんどうぜん）、時遷（じせん）、田虎（でんこ）、王慶（おうけい）、方蝋（ほうろう）

歴史の散歩道 水滸伝

名作ゲームリバイバル たまには担当（オレ）にもいわせろ！

水滸伝、ああ水滸伝、水滸伝というわけで、古きよきゲームについてひとこと

何を隠そう、水滸伝は数ある歴史SLGのなかで、担当ファジー鈴木がイチバン好きなゲームなのだ。「あんないいゲームない」と思っているのだが、三国志や信長の影に隠れてイマイチ人気がない。なぜだろう？

確かに、小説の世界においても、水滸伝は三国志ほどポピュラーではない。しかし、純粋におもしろさという点では、エンターテインメントに徹しているぶん水滸伝のほうが上だし、またゲームにおいても、システムバランスの妙は光栄一なのだ。みんな知らないのだろうか？

そこで、水滸伝人気向上運動推進委員会会長（？）である担当が職権濫用して無理矢理ページをさいて、愛するゲームについていろいろいわせてもらう次第。最近オモシロイSLGがないとお嘆きのあなた、ぜひ水滸伝をプレイしなさい。

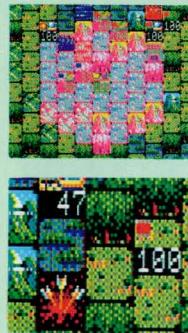
そして光栄にひとこと。なんとしてもⅡを出してくれ～！

経験したら成長するのが当たり前！

水滸伝におけるエポックメイキングなシステムとしてもっとも特徴的なのが、経験値による成長システム。いろいろなコマンドをこなして、経験を積むにしたがって能力値がアップしていく。考えてみれば当たり前だけど、この当たり前のことがいまだに採用されていないSLGがおおい。でも、残念なのは、1月につき1国1コマンドしか実行できないため、人物を思うように成長させるヒマがないこと。これが戦国群雄伝のように体力があるかぎりは何回でもコマンドを実行できるようにすれば、このシステムが生かされるのに。

史進も42才のにがみばしった中年になるとリーダーとしてたくましく成長する

戦闘はオモシロイのがイチバン！

水滸伝は戦闘がオモシロイ！　弓による間接攻撃は当時としては斬新だったし、水滸伝の世界独特の妖術による広範囲攻撃もよかった。また、川に流れがあるため、水軍の存在が比較的大きいのもマル。そしてなによりも、高俅という強大な敵がいるので、終盤になってもプレイヤーの一方的有利にならないところがいいんだよね。これは他のSLGもぜひとも見習ってほしい。あとは、一騎討ちがもっとリアルになれば完璧かな。

←自分を中心に3ヘクス以内を攻撃範囲としてしまう妖術。マップの4分の1が射程内となる

←矢による間接攻撃は当時としては新しかった。のちの武将風雲録の鉄砲隊へと受け継がれていく

やっぱり、女性キャラは必要!?

水滸伝には9人もの女性キャラが登場する。それも従来のような婚姻用キャラじゃなく、バリバリのメインキャラとして活躍するからウレシイ。やっぱり画面にむさい男の顔が出てくるよりはカワイコちゃんのほうがいいもんね。必要もないのに無理矢理仲間にしてよろこんでいるのは担当だけじゃないはずだ!?　ほかのSLGでも、女性の存在をもっとゲームにかかわりある部分でアピールできないものかなあ。

今月のおはがき ～もちろんあるぞ、オレにもにもいわせろ～

■妖術について

妖術は、それだけの修行をして修得したものだけが使えるものなのに、知力80以上あれば、呉用などの兵法家でも使えてしまうのはおかしい。

知力のほかに妖術力を設定し、心得のある者だけが使えるようにするべきだろう。

また、コマンドに「妖術を修行する」というのがあったらおもしろいと思う。

（東京都・伊藤聖夫クン＋神奈川県・風来坊クン）

☆まさにその通り。そしてかわりに、呉用・朱武らを生かすために軍師助言システムや計略コマンドを加えれば完璧だよね。

■特技について

張清や瓊英の石つぶては、小説のなかでは大いに猛威をふるったはずなのに、一騎討ちで何の役にも立ってない。花栄の弓、李応の飛刀なども同様。

張順や李俊らは、水軍として無敵に近いほどの強さをもっていたのに、ゲームでは、ただ川に流されにくい程度でしかない。

すさまじい威力であった凌振の大砲攻撃も、ゲーム中にまったく生かされていない。

このような一芸に秀でたことで活躍した武将のために、各武将のデータに「特技」としてつけ加えて、いろいろと役に立つようにできればいいのだが。

（岩手県・おやかんクン＋兵庫県・奇才／二瓶クン）

☆戴宗・安道全・時遷ら戦闘以外にも特技をもったキャラもたくさんいる。これらがすべてゲームに反映されればスゴイのになあ。

■金国について

金国が攻めてきてゲームオーバーというのを、金国と戦えるようにすれば、もう少し自由度が高くなるのでは？

（徳島県・市原公紀クン）

☆それに、遼遠征や田虎・王慶・方蝋討伐もできればいいのに。

イラスト水滸伝

恒例のイラストコーナー、今回は水滸伝特集だ。なかなかの力作ぞろい！

なお、イラストは投稿してから掲載されるまで、はやくても2～3か月かかる。また、毎月のしめ切り日が一定でないので、毎号掲載を狙うなら3週間ごとに投稿しないと間に合わない場合があるぞ。

前号のイラスト大特集の影響か、投稿がまたもや増加。もう1度大特集を検討しないといかんかな、これは。

↑奈良県・孫武クン。色使いがマル。やはりこのトリオは人気が高いのであった

↑北海道・りんクン。なんと切り絵とは！　この独特の効果が素晴らしい。第2弾を！

↑大阪府・乱世の姦雄クン。手がちょっと変だな。イレズミは感じがでているぞ

↑埼玉県・秋山英司クン。なんかスゴ味があるなあ。さすが虎を打ち殺しただけはある

↑広島県・惟宗竜胆クン。おい、ちょっと違うだろ！　でもオモシロイからいいか

読者対抗マルチプレイ 武将風雲録 8時間耐久マルチプレイ大会

いよいよ最終回をむかえる8耐マルチ、勝利の女神は誰にほほえむか？

前回までのあらすじ

実際のプレイ模様の紹介も今回でついに最終回。いよいよ優勝チームが決まる！　そのまえに、前号までの復習をしよう。

スタート直後、鮮やかな速攻を見せたのが、佐々木・若梅ペアの北条チーム。一気に3か国を奪い、序盤の主導権を握る。佐藤・箕輪ペアの斎藤チームも良将の多い信濃を奪い、第2勢力として基盤を固める。

それに対し、優勝候補ナンバーワンともくされていた熊谷・萩谷ペアの上杉チーム、他チームのマークにあい、思うように勢力が拡大できなかったが、12月、満を持して斎藤領・信濃に攻めこみ、初のプレイヤー同士の戦いが勃発。激戦の末、上杉軍の勝利に終わったが、両軍ともに傷つき、結果として北条軍に漁夫の利をなさしめることとなった。ノーマークの隙に、豊富な物量を背景にして北条軍の怒濤の進撃が続き、ついには9か国所有の大勢力となる。

ことここに至って、危機感をおぼえた各チーム、一致団結して反北条包囲網を結成。連合して北条打倒を誓った。

そんな折、地震の発生により北条の領国の大部分がすくなからず損害を受け、ますます意気上がる連合軍だが……。

前回（1556年2月）までの勢力マップ

対決の刻!!

大地震で幕を開けた3月、連合軍は北条打倒を目ざして軍備増強にはげむ。加えて、忍者を多用し内部攪乱を狙う。陰に陽に揺さぶりをかける作戦だ。

それに対し北条チームは、残り時間も2時間あまりとなったこともあり、ひたすら守りを固めて逃げきりをはかるのかと思われたが、なんと連合軍のむこうをはって斎藤領・美濃に侵攻。これは、当の斎藤チームも予想外と見えて、あわてて織田軍に援軍を要請。織田軍は快諾し、ここに3か国入り乱れての第1次北条VS.反北条連合大戦が開始された。

斎藤軍は籠城戦を選んだが、これは北条軍の思うツボ。戦闘になっても、城外遠くに配置して動かず、じわじわと兵糧攻め。これには斎藤軍たまらず、城外に討って出て北条軍に決死の突撃。大兵力同士が真っ向からぶつかりあい、文字どおり激戦をくり広げる。北条チーム、芸のない大消耗戦にやや渋い顔。

戦いは、両軍まったくの互角で、決め手を欠くまま長期戦に。物量に勝る北条軍は次の月に援軍を送るのは必至。そうなると、1か国しかない斎藤軍は滅亡するしかない。まさに斎藤軍の運命は風前の灯！

ところがである。浅井軍が越前に侵攻し、勝利のあとすぐ国を捨てる。斎藤軍のために退却できるよう空白国をつくったのであった。感謝感激の斎藤チーム。連合軍、美しき友情である。

また、本願寺が飛騨を取り、北条につぐ4か国となる。

さらに、北条が三河に侵攻。ついに周囲の国すべてがプレイヤー国となり、いよいよ連合軍との全面対決へ。

4月、予想どおり北条軍は美濃に援軍を送る。やはり浅井のアシストは正解だったといえる。

また、朝倉も山城を奪って勢力拡大するが、地理的に北条にプレッシャーを与えられないのがツライところ。

そして、籠城戦が再開され、北条の援軍が到着。善戦した斎藤軍だが、こうなっては多勢に無勢、やむなく空白地・越前に退却し、滅亡はまぬがれた。

1556年3月

1556年4月

↑各チームのマークにあいながらも、さらに2か国も奪い取った北条軍。独走は止まるか

激突！北条軍VS連合軍❶

↑北条軍、遠く離れてじっと動かず、斎藤軍の兵糧切れを狙う

北条	VS	斎藤＋織田
300	総兵力	200(237)＋100
400	兵糧	270

武将	戦闘力	兵力	武将	戦闘力	兵力
北条氏康	86	100	斎藤道三	84	100
北条綱成	83	100	斎藤義竜	86	100
高坂昌信	81	100	柴田勝家	87	100

↑両軍の大名同士が激突！　実力はほぼ互角、見応えのある名勝負

↑がっぷり四つに組んでの激戦で、両軍とも兵力が当初の3ぶんの1にまで減った

手に汗握って、まだまだつづく8耐マルチ→

新コーナー タイトル未定

オレのポイントを教えろ！　今月の採用者のポイントを紹介。ポイントレース2位の惟宗竜胆が通算7ポイント。最近快調の孫武が通算6ポイント。伊藤聖夫が3.5ポイント。りん・乱世の姦雄が3ポイントに到達。奇才！　二瓶が1.5ポイント。おやかん・市原公紀・秋山英司が1ポイント。風来坊が0.5ポイントとなっている。なお、今月のオレにもいわせろ！は1つの項目について複数の投稿を採用したものがあったが、記述量の関係から、おやかんには1ポイント、他の3人にはそれぞれ0.5ポイントずつとするのであしからず。3ポイントで書籍、5ポイントでゲームをプレゼント。さあ、キミもどんどん投稿しよう！

北　条　打　倒　！

5月、鈴木軍は自国をカラにして織田領・尾張に攻めこむ。突然の同盟破棄かと思いきや、織田軍はすぐ空白地となった元鈴木領・伊勢に退却。なんと国交換という奇策に出た。先の対北条戦で疲弊した織田軍のかわりに、ひそかに力をたくわえていた鈴木軍が最前線に出て、北条と対決するという連合軍の連携作戦だ。

翌6月、浅井軍が満を持して北条領・美濃に侵攻。第2次北条VS．反北条連合大戦である。戦争直後で、まだ十分に国力の回復していなかった北条にとって、浅井軍の予想以上の大軍に顔面蒼白。「げ、こんなに兵力があったのか／」

野戦を選び、総大将を倒して逆転勝利を狙う北条軍だが、迎撃部隊が浅井軍精鋭に囲まれ、見る間に兵力半減。たまらず総退却。ついに北条の前線の1つが破れたのである。大いに意気上がる連合軍。「あと1つ破れば、内部はカラ同然、一気に壊滅させることができるぞ／」

勢いを受けて、鈴木軍が北条領・三河に侵攻。しかし、冷静さを取り戻した北条は籠城戦を選び、地の利を生かして鈴木軍自慢の鉄砲隊を封じる。寡兵ながらも武将の質に勝る北条軍、多数の兵力を擁する鈴木軍と互角の戦い。長期戦となった。

北条軍					連合軍				
国	兵力	武将数	金	兵糧	国	兵力	武将数	金	兵糧
9 上野	334	5	1	179	4 越後	400	9	68	521
16 信濃	145	6	0	408	18 飛騨	162	2	60	246
19 三河	342	5	0	454	21 尾張	507	6	2	392
23 美濃	306	5	201	259	22 越前	135	8	48	200
					25 近江	531	8	0	737

↑ついに連合軍が一斉に北条領に進撃。前戦を守るのに必死の北条軍、最大のピンチ

激突！ 北条軍VS.連合軍②

↑総大将を倒して一発逆転を狙う北条軍だが……

浅井	VS.	北条
531	総兵力	300(306)
737	兵糧	259
武将/戦闘力/兵力		武将/戦闘力/兵力
浅井久政 42 31 海北綱親 71 100 磯野員昌 80 100 和田惟政 69 100 赤尾清綱 66 100 稲富祐秀 66 100		北条氏康 86 100 北条綱成 83 100 高坂昌信 81 100

↑浅井軍、巧みに北条軍を取り囲み、一斉に攻撃を加える

↑損害多く、北条軍やむなく総退却。「つぎは不覚は取らぬ／」

激突！ 北条軍VS.連合軍③

↑北条の猛烈な突撃を受けるも、鈴木軍自慢の鉄砲隊で反撃

鈴木	VS.	北条
407	総兵力	300(342)
392	兵糧	454
武将/戦闘力/兵力		武将/戦闘力/兵力
鈴木佐大夫 70 100 鈴木重朝 73 100 岡　吉正 52 100 木造具政 51 7 土橋重隆 60 100		山本勘助 91 100 松平元康 86 100 太原雪斎 83 100

会　場　レ　ポ　ー　ト　⑤　～　激　闘　編　～

北条軍と連合軍との戦いもいよいよ佳境。勝利を賭けて、力のかぎりを尽くして龍虎相争う。

今回はその熱き男の戦いのなかのひとコマを取り上げてみよう。

はじめのうちはみな静かにモニターに見入ってたが、戦闘を重ねるたび、だんだん熱を帯びてきてギャラリーは総立ち。プレイの一挙一動に一喜一憂と異常に盛り上がったのだった。

↑北条軍VS．浅井＋上杉軍。張りつめた雰囲気。キーを操作する指にも思わず力が入る

↑ギャラリーも身を乗り出して、モニターを凝視。戦いの行方を見守る

↑連合軍優勢に、声援にも一段と熱が入る。「頑張れ～、北条倒せ～、お～」

新コーナー タイトル未定

8耐クイズ・当選者発表　4月号で募集した「8耐クイズ」、予想以上の応募の数にウレシイ悲鳴！ 解答は、①の優勝チームはご覧のとおり北条チーム。②の飛び入りは山崎誠と河野健太郎の2人。①はともかく②はやはり難しかったようだね（正解者4名のみ）。それでは幸運な当選者を発表。1問正解の愛知県・加藤清太、岐阜県・加藤俊之、大阪府・村田康信、兵庫県・松下恵、徳島県・岸野毅日人の5名にテレカ、そして2問とも正解の北海道・三宅光也にゲームをプレゼントする。おめでとう！ 賞品の届くのを楽しみに待っててくれ。

最終戦争!!

残り時間もあと1時間を切り、会場の熱気も急上昇。奇跡の逆転勝利なるか?

7月、戦勝の余勢をかって一気に北条を倒せと、再び浅井軍、上杉軍と共同して北条領・信濃に攻めこむ。これに勝利すれば、優勝の行方はまだわからない。

「最後まであきらめるな!」

しかし北条軍も軍備を補充していて準備万端。

「今度は負けない!」

籠城戦を選び、浅井軍を手ぐすね引いて待ち受ける。間もなく上杉の共同軍が到着。300もの大軍に兵力比は逆転、北条もやや焦(あせ)りの色を見せる。「なんでこんなに送ってくるんだ!!」

連合軍、本丸を目ざして進軍するが、北条は鉄砲隊を用意、城内部からさんざんに撃ちすえる。それでもひるまず突き進むが、予想以上に損害が大きく、突撃の嵐につぎつぎと武将が捕らえられてゆく。文字どおり最後の一兵まで粘ったが、ついに総大将浅井久政が討ち取られ、あえなく玉砕(ぎょくさい)。ここに連合軍の夢は華々(はなばな)しく散った。

残り時間もあとわずかとなり、上杉軍、北条領・上野に侵攻し最後の抵抗を試みるも、無念の時間切れ。

ここに8時間におよぶ長い戦いは、北条チームの優勝で幕を閉じたのであった。

激突! 北条軍VS.連合軍❹

奇跡の逆転を夢見て、大会史上最大の作戦がはじまった

浅井+上杉	VS.	北条
429+300	総兵力	454(578)
1252	兵糧	502

武将/戦闘力/兵力			武将/戦闘力/兵力		
浅井久政	42	31	北条氏康	86	54
海北綱親	71	100	飯富虎昌	80	100
磯野員昌	80	100	高坂昌信	81	100
和田惟政	69	100	北条綱成	83	100
赤尾清綱	66	98	武田信繁	77	100
北条高広	76	100			
宇佐美定満	82	100			
柿崎景家	85	100			

両軍入り乱れての激闘で、つぎつぎと武将が討ち取られてゆく

総大将が討たれ、連合軍あえなく玉砕。一縷(いちる)の望みも戦場の露と消えた

ゲーム終了時(1556年7月)の勢力マップ

本願寺
上杉
斎藤
朝倉
浅井
鈴木
北条
織田

会場レポート❻ ~落日編~

戦い終わって日が暮れて、山のお寺に鐘が鳴る……(?)。

「打倒北条!」を旗印に一致団結して幾度もの戦いを重ねた連合軍。奇跡を追い求めて会場は熱気で充満したが、「ゲーム終了」の合図に「ああ~」と悲嘆の声。

沈まない太陽が存在しないように、やはり連合軍の勢いも落日とともに消えていったのであった。

連合軍敗北に、織田家軍師土屋クン、白旗を上げる。「お手上げ~」

時間切れの瞬間。張りつめていた空気が裂け、みな思わずため息がもれる

第2回大会 参加者募集!

さまざまな憶測が流れていたが、ついに第2回大会の要項がつぎのように決定!

・開催地……大阪(くわしい場所は未定だが、大阪市内の予定)

・日時……8月2日(日)・午前8時30分~午後7時(予定)

例によって、大々的に参加者を募集するので、大阪近辺の人はぜひとも参加して大会を盛り上げてほしい。応募方法は、

・B5用紙に、①3×4cm四方の自分の顔写真(またはイラスト)②氏名③住所④電話番号⑤職業⑥年齢⑦性別⑧武将風雲録プレイ歴⑨風雲録ソフト所有の有無(ない場合は貸し出し希望メディア=ROMまたはディスク)を記入した応募用紙

・自分のプロフィールについてのなるべく詳しいレポート。参加への固い意志や歴戦の数々など。

・大会参加に対する、親の同意書と許可印(20歳未満のみ)

以上のものをすべて同封して、読者対抗マルチプレイ「第2回8耐マルチ参加希望」係まで、封書で応募すること。

締め切りは7月8日必着。当選者には電話および封書で通知する。

今年の大阪の夏は、いつにも増してアツくなるぞ!! みんなの応募、待っているぜい。

業務連絡

記念すべき第1回大会は北条担当の佐々木・若梅ペアの優勝と相成った。2人とも本当におめでとう。なお、歴代優勝者特典として、のちのちいいことがあるかもしれない(?)ぞ。

また大会参加者からいくつか手紙が届いた。担当としてもたいへんにありがたかったなあ。記事については、織田家大名・大杉クンの意見を参考にして多少パターンを変えてみたぞ(まあ今までは誌面の都合というのもあったんだけどね)。若梅クンの水面下情報の記入フェイズというのはグッドアイディア。さっそく第2回から取り入れる方針だ。また上杉担当・萩谷クンの大会進行スピードアップ案についてもただいま検討中。

なお、新しく入ってきた情報によると、大会参加者が自主的にふたたび集まってマルチプレイのコンベンションを開くそうだ。大会を通して知り合ったみんなが仲間として交流してくれるなら、編集部としてもこんなにウレシイことはない。

さて、来月は第1回大会編の総まとめとして、閉会式および反省会の模様をお伝えする。さらに、第2回大会における、新大会システム・改正競技ルールなどの紹介も行う予定だ。

歌を詠む会

今月のお題は「う」だったのだ。●うれしいな プリメができる うれしいな 夢にみるのは 玉の輿かな(山口県/江口一成・26歳)●うおおおお ついに出た出た やっと出た プリンセスメーカー 絶賛発売(神奈川県/井上淳・18歳)●うおおおお やっとできると 思ったら なんとプリメは 要漢字ROM(鳥取県/山中善清・16歳)●うしろ髪 引かれてしまう プリメちゃん ちょっとまってね もうすぐ18(大阪府/砂漠が未鯛・17歳)●ねぇみんな エムエスエックス 好きならば きちんと買いましょ コピーはやめて(静岡県/えびちん・28歳)☆9月号は「な」ではじまる和歌。イラスト・奈良の三冠王

つぎは通り抜けできます→

大投稿募集

①トビラアイデア→トビラCGの元ネタを募集中。②ゲームのぞき穴→ウル技を見つけたらここに。③通り抜けできます→ゲームの答えが知りたいキミは「Q」係まで。答えを知っているキミは「A」係まで。④マップコレクション→マップ情報はこちらに。⑤オレにもいわせろ!→武将データの不満はこちらまで、イラストも受付中。⑥歌を詠む会→和歌を詠んできて。お題用のイラストもよろしくね。⑦イラスト→上記以外のイラストはこちらまで。⑧新コーナー→タイトル未定・そのほかなんでもありのコーナー。掲載されるとゲーム、原稿料、テレカのいずれかをプレゼント(⑤はのぞく)。あて先は、〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部「ゲーム十字軍」それぞれのコーナーまで。

通り抜けできます

通り抜けのシステム……①「通り抜けできますQ」係に送られてきた質問が掲載される。②答えを知っている人は「通り抜けできますA」係まで黒ボールペンかマジック(ワープロも可)でハガキに答えを書いて送る。③答えの採用者には掲載号発売日の2～3か月後に賞金が支払われる。

抜忍伝説

Q 幻妖斉編で三聖龍をさがしています。青龍手甲を手に入れてから飛鳥の岡寺へ行ったのですが、どこで何をすればいいのかさっぱりわかりません。本当にここにあるか不安です。もしかしたらここではないのかも……。

(宮城県／R.T・15歳)

幻妖斉はブライの幻左京と同一人物とのウワサも

●愛知県・T.Yクンのお答え

抜忍伝説……なつかしいゲームですね。
僕はあと小源太だけクリアしてません。
さて、お答えしましょう。
じつは、飛鳥の岡寺は後回し、
先に高野山へ行きます。
そこの右奥の方に赤龍が、封印されています。
赤龍の封印を解き、次に左奥の方に
行きます。
すると見えませんが、
右図のような道があり
その先に木があります。
その木に登ると
三鈷の杵が見つかります。
それで岡寺の石を割ると
緑龍の封印が解けます。

(図: 木)

ルーンワース

Q ウェーデル山の大ディトゥールとかいうドラゴンが出してくるなぞなぞが解けません。さらに、3人の神様がクイズを出してくるそうなのですが、この答えのほうもお願いします。最強の武器や防具、宝箱の取り方も教えてください。

(北海道／しゅうちゃん・14歳)

3人の神様がクイズを出してくる

●大阪府・福田陽介クンのお答え

ルーンワース

ルーンワース、本当に面白いゲームですね、これは。何度やってもするたびに新しい発見をしてしまうすごいゲームでした。さて、ディトゥールの質問の答えですが、質問順に答えを並べていきます。「チェンバス」、「ディムール」、「セイル」です。次に、神界での神々によるクイズ・・・と言うよりは試練ですね。ここでガルラスーン、イアティルス、ウィル・ボーによって試練が課せられます。ガルラスーンが与える試練は、ただモンスターと戦って勝つことです。イアティルスの与える試練は・・・ミリムを想う気持ちがあれば大丈夫です。ウィル・ボーの与える試練はクイズになっています。答えは次のとおりです。「アンディウスの聖布」、「ルーン・カルバ」、「オルムの座」、「カースパル島」、「ゲンバダル」です。たしか、ここでは間違えてもやりなおさせてくれたとおもいます。ここをクリアすると最強の剣セイルリートが手に入ります。最強の鎧オードリオ・ラダンは確かコントラバルタワーにあったとおもいます。それから宝箱が見つからない人のために・・・そういうときは呪文「フェ・ラエノート」を唱えまくってください。結構見つかるはずです。

P.S. M・FAN編集部の人達!!ルーンワースをしたことがないのなら絶対にすべきです!サークなんか問題外なくらい面白いですから。サークファンよ許せ。それと全国数万に及ぶルーンワースファン達よ!M・FANのアンケート葉書の移植希望のゲームにはルーンワース2と書こう!!

フォクシー

Q フォクシーの3面でつまっています。10回やってみたけれどすべて負けました。どうやれば3面をクリアすることができるでしょうか。教えてください。もう1つ、KENの使い方がわからないので、どんなフォーメーションを組んで、敵の軍隊をやっつければいいのか教えてください。どうぞ、よろしくお願いします。

(大阪府／せぼちん・14歳)

☆ずいぶん昔に3面の通り抜け方というハガキが送られてきたような気がしたけど、なくしちまったい。たしか、アンケートハガキのメッセージ欄にちょこちょこっと書いてあったはずだけど……。というわけで、だれか答えてあげてちょうだい。ちなみに通り抜けでは美少女ゲームも取り上げていく予定なので、Q係、A係とも美少女フリークの手紙を待っているぞ。

初の美少女シミュレーションゲームとして人気を集めた

ドラゴンナイトII

Q つまったゲームを解いてくれるコーナーあったんですね。だいぶまえから買ってたけど気づきませんでした。

質問は『ドラゴン・ナイトII』のことなんですが、塔の2階のドアが開きません。どうしたら開くのでしょうか? レベルは12で持ち物は「長老たちの墓のカギ」、「塔のカギ」、「チーズ」、「ワイン」、「パン」、「マミーの書」、「コヨーテの書」、「シーフの書」です。

長老のところに行ってもピエトロのことしかいわないし、1階のあらゆるところに行ったし、2階も行けるところは行きました。仲間がいると思うんですけど、これについて悩んでいるんです。もう1か月以上もたってます。中古で買ったのでサポートもされず1人困ってます。

(京都府／鈴木京太・?歳)

☆なんか「かわいそー」。

重くて開かないなら酒場へ行ってみるといいかもね!

付録ディスクに入っている『エメラルド・ドラゴン』セーブデータは何者か!?

『エメラルド・ドラゴン』がないと意味がないが、付録ディスクのオマケに「サブシナリオセーブデータ作成」というのがある。フォーマット済みのディスクを用意してこれを実行すると、そのディスクをユーザーディスクに作りかえる。ディスクには何のファイルも入れない(作らない)ように!

セーブデータを完成させたらエメ・ドラを立ちあげてデータをロードする。上からメリルウィードの章、ミスティーナの章、サギーの章、それぞれのサブシナリオ直前でセーブされているのだ。(セーブデータ提供／岩手県・菊地圭)

●メリルウィードの章

フウォーウィーの町からスタートする。ベッドにメリルの母親がいるので話しかけてみよう。「メリルがきのうからいない」とぽつり。情報を仕入れたらマンドラゴラの森へ出発だ! きっとひどい目にあってるにちがいないぞ。

●ミスティーナの章

小カシャ島の南の海岸からスタートする。左に少女がいるので話しかけてみよう。と、「フフ……」とかいいながらペンダントを残して消えてしまう。とりあえずハスラムの助言にしたがってパールシーの長老に会いに行ってみよう。

●サギーの章

マルギアナの町の研究室からスタート。まずは右の人に話しかけるとサギーと名乗った。そして左はハダル博士、「東の入り江ぞいに2つの洞窟が出現した。サギーといっしょに調べてくれ」こうしてサギーの章がはじまる。

●メリル・ウィードの章

母親のために薬を取りに森へ出かけたらしい

●ミスティーナの章

なぞのほほえみを残してミスティーナは消えた!!

●サギーの章

タカビーなハダル博士だ。なんかむかつく……。

来月はそろそろ復活、桃色図鑑かな

キミの作品がMSXを輝かせる！

第6回 MSX・FAN プログラムコンテスト 応募要項

●募集内容
MSXで動く未発表のオリジナルプログラム作品（ターボR専用なども可）。ゲーム、ツール、デモなど、ジャンルは不問。
募集部門は「1画面部門」「一般部門」「D部門」の3つ。それぞれの形式、および応募書類の規定などはすべてファンダムとおなじ（81ページ参照）。期間内にファンダムへ投稿されたものはすべてコンテスト応募作品とみなす。

●応募資格
国籍、年齢、性別その他の制限は原則としてない。

●選考方法
①前期しめ切り応募作のなかから優秀なものを10月号に掲載・収録、後期到着ぶんのなかから優秀なものを11月号に掲載・収録。
②その後、アンケートハガキによる人気調査により、各号上位3作品ずつ、計6作品をノミネート。
③ノミネートされた作品名を12月号で発表。一般読者による投票を募集する。
④同時に、編集部および特別審査員（パナソニック、マイクロキャビンなどを予定）による投票も行う。
⑤以上を総合して各賞を決定。各賞の内容は右表を参照のこと。

●選考基準
次の4つの要素について選考する。具体的なシステムは10月号で発表する。

新鮮 その作品にはじめて触れたときの新鮮さの度合い
緻密 操作感覚、メッセージ、全体の構成の緻密さの度合い
痛快 楽しさ、便利さ、かっこよさなどの痛快感の度合い
輝き 総合的に見て、その作品の放つ輝きの度合い

●発表
1993年2月情報号。

●あて先
ファンダム「プログラムコンテスト」係（あて先は80ページ参照）。

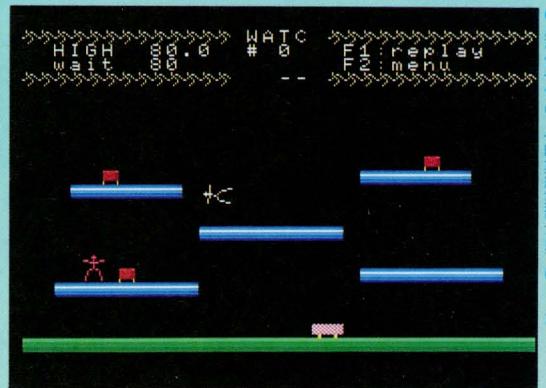
●しめ切り
前期　7月15日（水）到着ぶんまで。
後期　8月15日（土）到着ぶんまで。

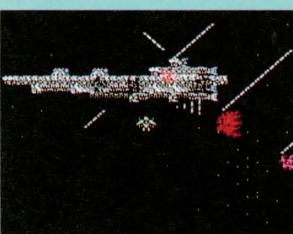
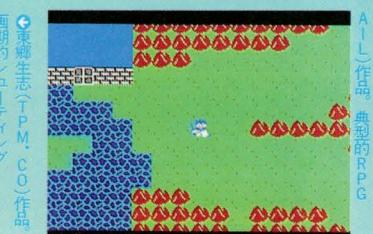
賞金賞品総額50万円

各賞の内容

賞	対象	賞金
Mファン大賞	総合1位の作品	賞金20万円
読者大賞	読者投票1位の作品	賞金10万円
パナソニック賞	パナソニックが推薦する作品	賞金5万円
マイクロキャビン賞	マイクロキャビンが推薦する作品	賞金5万円
編集長賞	Mファン編集長が推薦する作品	賞金5万円

※ほか応募者全員のなかから抽選で100名様にMファン特製テレホンカードをさしあげます。

第5回ノミネート作品から

●Mファン大賞＋グラフィック賞＋サウンド賞＋エキサイト賞『HIQURE』
←芦田浩一（OCT-1772）作品。2人対戦専用のバトルゲーム

●プログラミング賞『激走BATTLE』
←前田昇宏（米屋のチャチャチャ）作品

●Mファン大賞被推薦数第2位『GREY COLLEAGUE』
←東郷生志（TPM.CO）作品。画期的シューティング

●Mファン大賞被推薦数第4位『SILVER SNAIL』
←将積健士（SILVER SNAIL）作品。典型的RPG

●アイデア賞『体操人類マットマン』
←尾花健一作品。一時期編集部全員ではまった

グラフサウルスVer.2.0　SCREEN12モードのエディタは、YJKの性質にあわせてルーペのウインドウは横4ドット単位で動くようになっているし、複写も横4ドット単位でおこなわれるので、色化けは最小限にとどめられる。ただし、YJKのメーターでYは0～31なのはいいが、J、Kが0～63になっているので注意が必要だ。この場合、0～31はそのままの数値だが、32は－32を意味している。以降、33は－31、34は－30……63は－1のことだ。この変換をしておかないと、YJKとRGBの変換公式が成り立たないので注意。また、色相の変化の具合も、当然、－32から0を経て31にいたるまで連続的に変化していくのだということに注意。現在のメーターのままだと31と32のあいだで飛躍的に色相が変わってしまい調節しづらいのではないか。

アトリビュートビット　SCREEN10と11の各ドットごとのデータ(1バイト)のビット3、つまり下位から数えて4番目のビット(2^3)は、そのドットがRGB方式か、YJK方式かを切り換える働きがある。このビットが1だと、RGB方式(そのドットのデータの上位4ビットをパレットコードとして表示)、0だとYJK方式(SCREEN12の場合と同様。ただし、Yデータはかならず偶数になる)で表示される。

YJKの上にRGBを乗せる

ビッツーの『グラフサウルスVer.2.0』には、MSX2＋以降用にSCREEN12モードがある。ここでは、フルYJKのグラフィック画面上で、YJKメーターを見ながら絵をかくことができる。ただし、ほかのモードのようにスイスイと絵がかけるわけではない。このモードには色化けという強敵がいて、そのために、ツール自身にペイント機能がなかったり、ペンの太さを変えられなかったりという制約がある。この制約は、技術的に難しいというよりも、ほとんど意味がない、という先天的な不自由さにも原因がある。なぜなら、SCREEN12のほとんどの色は、4ドット単位のまとまりでしか意味を持たないからだ。

だから、SCREEN12をはじめとする自然画モードは、CGをかく場としては「使えない」という風評が一時期立っていた。第一、ビッツー自身がSCREEN12のCGをほとんどかいていないところからも、その「使えなさ」は明らかなように見えた。

しかし、たとえば、5月号のCGコンテスト102ページを見よ。左下にさりげなく掲載されていたエレファンツエッグランクなCGは、SCREEN12の作品なのである。といわれてもわからない人は、右ページ右上の画面写真を見よ。これ以前にもSCREEN12の作品はあったが、グラデーションが不自然に目立つ、いかにもYJKな作品ばかりだった。しかし、この北海道・松宮英(あきら)(17歳)の作品『夜のえきにて……』は、柔らかく繊細な肌と影と髪の毛、紗(しゃ)をかけたようなほのかな輪郭線が印象に残る、ごく自然なCG作品に仕上がっている。この作品こそ、SCREEN12のCGの出発点になるのではないか。……なんだか、話がそれてしまったでおじゃる。

それはさておき、とにかくSCREEN12は色化けが手強くて、絵がかきにくい。そこで、道は2つある。

1つは、前回にも書いたように、一定の領域のJKデータを均質化してモノトーンでかくこと。『夜のえきにて……』もまさにそれで、肌、髪、影の部分のJKデータはすべておなじだ。

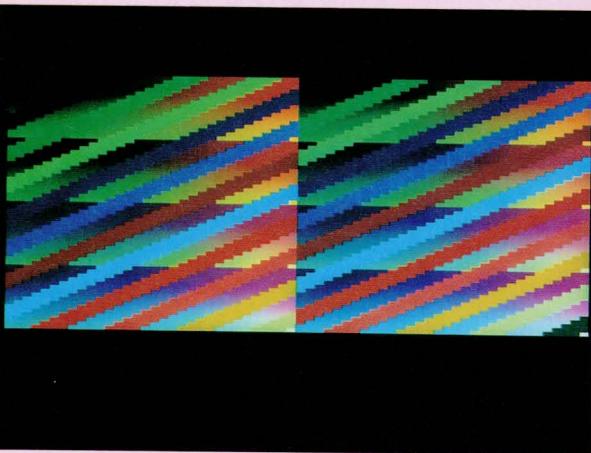
もう1つは、YJKでできる部分はYJKでやって、そうでない部分はRGBでやってしまうことだ。つまり、YJK、RGB混在のSCREEN10、11をうまく使うということ。このモードは、YJKの上にRGBを乗せる機能があるのだ。

右ページの6枚の写真で、特性を実感してほしい。

◈SCREEN12(フルYJK)

↑リスト2(33ページ)の最初の画面。RGBのうち、RとGを1刻みで32段階変化させて作ったグラデーション(32ページ・リスト1)に輝度(Y)248の文字を乗せた

↑SCREEN12の「夜のえきにて……」。グラフサウルスで読みこみ、耳たぶあたりをルーペで拡大したでおじゃる。色相(JK)はぜんぶおなじ、Yデータだけ違うまろ

◈SCREEN10、11で同じデータを読みこむと

↑リスト1のグラデーションのデータ(SCREEN12用)をSCREEN10で読みこんだときの画像。アトリビュートビット1のドットだけSCREEN5並みになる

↑SCREEN12のデータをSCREEN10、11でじかに読みこむとこうなるぞよ。これは特殊な効果に使えるかもしれないまろが、予測がつかないでおじゃる

◈SCREEN10、11(YJK+RGB)

↑リスト2の2番目の画面。おなじデータでもある手順で読みこめばこのようになじむ。その上にRGBで白い文字を乗せ、直線と円をかき、円内を塗りつぶしてみた

↑正しい手順で読みこめばSCREEN10でもきれいな「夜えき」ができるまろ。よく見ると影の変化が粗くなってちょっとおばさんみたいな感じでござりまする。信長じゃ

SCREEN10とSCREEN11 SCREEN10とSCREEN11の違いは、画面になにかを書きこむときだけ出てくる。①SCREEN10で使えるカラーコードは0～15(SCREEN5なみ)だが、SCREEN11で使えるカラーコードは、0～255(SCREEN8)なみ ②SCREEN10で使用したグラフィック命令は、各ドットごとのデータの上位4ビットだけを変化させ、同時にビット3を1にする(RGB方式でしか書きこめない)が、SCREEN11で使用したグラフィック命令は全ビットを変化させ、ビット3に対する特例はない(自由に設定できる)

4ドットの公式、ビット3の法則

リスト2は、SCREEN12(フルYJK)とSCREEN10、11(RGB+YJK)のサンプルを交互に表示するプログラムだ。ここでたいせつなのは

①SCREEN12の状態でグラフィックを表示しているとき、SCREEN10を実行してもグラフィックは消えない

②しかも、そのとき、SCREEN12用のYJKデータをSCREEN10用のYJKデータに変換してくれる(ただし、グラデーションが粗くなる)

という2点だ。

これはSCREEN12とSCREEN11の場合でも、まったくおなじだ。

†

SCREEN10、11を使う場合、とりあえず、各ドットのビット3(アトリビュートビット)を意識しなくてはいけない。

前述の②はようするに、ビット3をすべて0にしてしまうという意味だ(前回はこれを逆に書いていた。おわびして訂正いたしまするのじゃ)。ビット3が1になっていると、SCREEN10、11では、上位4ビットをRGB方式のデータとして表示する。たとえば、前ページの中段においた画面はそういうドットをふんだんに含む例だ。

†

上の4つの正方形のブロックは、すべておなじデータだが、データを置く位置が違っていたためにこうなった。リスト3は、4ドットごとの区切りを無視してCOPYした場合の変化を見るためのプログラムで、これを実行すると、上の4つのパターンをくりかえしながらブロックが右へ進んでいく。

これはこれで1つの効果として使えないこともないが、通常は、4ドットの法則を守っていないとおちおち四角もかけない。X座標を次のように管理すれば、とりあえず4ドットの法則から逸脱せずにすむ。

(X¥4)*4

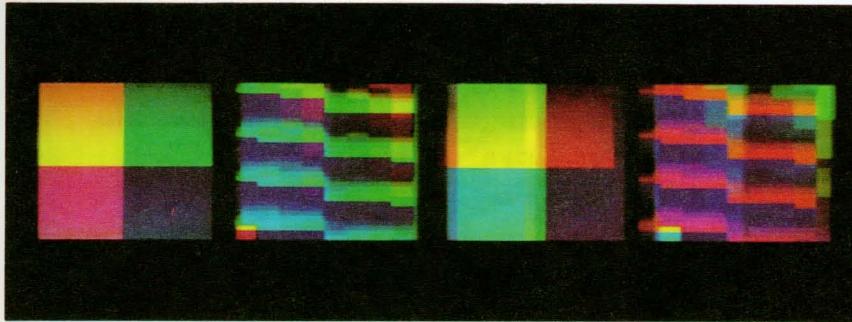
このXに0～3を代入してみよう。ぜんぶ0になる。4～7は4、8～11は8というふうに4刻みにしか増えない。

◉リスト1 RGBで計算したグラデーション

```
100 SCREEN 12:COLOR ,0,0:CLS:SETPAGE 1,1
:SCREEN ,0:CLS
110 GX=0:DY=1:GY=DY*32
120 FOR B=0 TO 31 STEP 4
130   FOR R=0 TO 31
140     FOR G=0 TO 31
150       Y=(B+R/2+G/4+1)¥2
160       J=R-Y
170       K=G-Y
180       A$=RIGHT$("00000"+BIN$(J),6)+R
IGHT$("00000"+BIN$(K),6)
190       FOR N=0 TO 3
200         PSET (N+GX*4,GY),Y*8+VAL("&B
"+MID$(A$,10-N*3,3))
210       NEXT
220       GY=GY+1
230     NEXT
240     GX=GX+1
250     IF GX>63 THEN GX=0:DY=DY+1
260     GY=DY*32
270   NEXT
280 NEXT
290 IF NOT STRIG(0) THEN 290
300 BSAVE "RGB-GRD.SRS",0,&HD3FF,S
```

プログラム解説

動作内容 SCREEN12のRGB各5ビットのうち、Bを8段階にわけ、それぞれについてR、Gを32段階ずつ変化させて、各ブロックについてグラデーションを作る。

プログラム解説 ●行100 スクリーン12に/背景色、周辺色を0に設定/CLS/ページ1に切り換え/スプライト初期化(ページ1の場合、スプライトでゴミがついていることがあるので)/CLS ●行110 変数初期化【GX:ドットを置く4ドット単位ブロックの先頭X座標/DY:各グラデーションを開始するY座標/GY:ドットを置くY座標】 ●行120 B(青)のループ開始(ステップ4) ●行130 R(赤)のループ開始 ●行140 G(緑)のループ開始 ●行150～170 RGBをYJKに変換【Y:輝度データ/J、K:色相データ】 ●行180 JKデータを2進数12桁の文字列に変換(行200で描点時に使用) ●行190 Nのループ開始(4ドット単位ブロックのなかの第1ドットから第4ドットまでのループ) ●行200 指定されたYJKの色で4ドット置く ●行210 Nのループ閉じ ●行220 ドットを置く位置を1ドット下へ ●行230 Gのループ閉じ ●行240 ドットを置く4ドット単位ブロックを1ブロック右へ ●行250 右端まで来たらGXをもとにもどしてグラデーション開始位置を1(32ドットぶん)下げる ●行260 ドットを置く開始Y座標設定 ●行270～280 Rのループ、Bのループ閉じ ●行290 トリガー入力待ち ●行300 グラフィックを「RGB-GRD. SR5」としてセーブ

⇧４つのブロックのデータそのものはまったくおなじ(なにしろ単純にコピーしているだけだから)なのだが、左肩のドットの位置がMOD４で０、１、２、３のところに置かれた場合のそれぞれの表示サンプルだ。左端がもともとの状態

⇧SCREEN12のまま、漢字メッセージを裏画面経由でXORコピーした。きれいに文字を乗せることができた

†

リスト４は、例として『夜のえきにて……』にタイトルを漢字で入れるためのものだ。このCGは、JKデータが均一になっているので、JKデータを０にしたグラフィックをORなどで重ねると文字が色化けしない。この場合は、背景色０の裏画面にYデータ248(&B11111000)の文字をかいておき、それを絵の上にXORでCOPYした。こうすると、うまくいけば、暗いところでは文字が明るく、明るいところでは文字が暗くなるからだ(へたすると見えない可能性もある)。

†

じつは、今回のメインテーマはYJKでごまかしながら塗りつぶす疑似ペイントの予定だったのだが、まったくうまくいかなかった。もし、計算だけで、色化けを最小限度に止めながら色を塗っていくルーチンを作っている人がいたら教えてほしい。

では、YJKシリーズを終わります。ぞよ。

●リスト２　SCREEN12と10、11の特徴

```
100 SCREEN 12:COLOR ,0,0:CLS:SETPAGE 1,1
:SCREEN ,0:CLS
110 OPEN "GRP:" AS #1:COLOR &B11111000
120 BLOAD "RGB-GRD.SRS",S:BEEP
130 COPY (0,32)-(255,159),1 TO (0,32),0
140 PSET (12,100),0,TOR:PRINT #1,"SCREEN
 12":GOTO 190
150 SETPAGE 0,0:SCREEN 10:LINE (0,32)-(1
27,85),8,,PSET:CIRCLE STEP(0,0),30,8:PAI
NT STEP(0,1),4,8
160 SCREEN 11:PSET (12,100),0,TOR:PRINT
#1,"SCREEN 10 OR 11"
170 A$=INPUT$(1) '●●● HIT ANY KEY
180 SCREEN 12:SETPAGE 1
190 A$=INPUT$(1) '●●● HIT ANY KEY
200 GOTO 150
```

プログラム解説

動作内容　リスト１で作成したデータを読みこみ、SCREEN10と11、およびスクリーン12でそれぞれの特性を示すように表示する

プログラム解説　●行100　画面初期設定　●行110　グラフィック画面へ文字を表示する準備／前景色のカラーコードとしてYデータのみフルになったコードを設定　●行120　グラフィックファイルの読みこみ　●行130　ページ１のグラデーションをページ０のおなじ位置にコピー　●行140　ページ１のグラデーションの上に「SCREEN　12」を表示　●行150　ページ０に切り換え／スクリーン10に／赤い線で直線をかき、円をかき、円の中を青く塗る　●行160　スクリーン11に／「SCREEN　10　OR　11」を表示　●行170　キー入力待ち　●行180　スクリーン12に／ページを１に切り換える　●行190　キー入力待ち　●行200　行150へもどってやりなおし

●リスト３　４ドットの法則

```
100 SCREEN 12:COLOR ,0,0:CLS:SETPAGE 1,1
:SCREEN ,0:CLS
110 BLOAD "RGB-GRD.SRS",S
120 SETPAGE 0,0
130 FOR X=0 TO 100
140 COPY (112,79)-STEP(31,31),1 TO (X+32
,70),0,PSET
150 TIME=0:FOR W=0 TO 60:W=TIME:NEXT
160 CLS
170 NEXT
180 GOTO 130
```

プログラム解説

動作内容　リスト１で作ったグラデーションから一部を抜き出し、それを１ドット単位で動かしてみる

プログラム解説　●行100　画面初期設定　●行110　グラフィックファイルの読みこみ　●行120　ページ０に切り換え　●行130　Xのループ開始(ここでSTEP４を加えると同一のグラフィックが横にスーッと動くようになる)　●行140　グラデーションの一部を(32, 70)から(132, 70)まで１ドットずつ次々にコピーしていく　●行150　１秒待つ　●行160　画面消去(コピーされたグラフィックがつながらないように)　●行170　Xのループ閉じ　●行180　行130に飛ぶ

●リスト４　漢字の重ね焼き

```
10 CALL KANJI
100 SCREEN 12:COLOR ,0,0:CLS:SETPAGE 1,1
:SCREEN ,0:CLS
110 BLOAD "YORUEKI.SRS",S
120 SETPAGE 0,0:SCREEN ,0:CLS
130 COLOR &B11111000:LOCATE 0,0:PRINT "
夜のえきにて……"
140 SETPAGE 1,1
150 COPY (0,0)-(16*8-1,15),0 TO (83,145)
,1,TXOR
160 GOTO 160
```

プログラム解説

動作内容　『夜のえきにて……』にタイトルを重ねる

プログラム解説　●行10　漢字モードに　●行100　画面初期設定　●行110　グラフィックファイル(ここでは『夜のえきにて……』)の読みこみ　●行120　ページ０に切り換え／スプライト初期化／CLS　●行130　前景色のカラーコードとしてYデータのみフルになったコードを設定／座標(0, 0)／「夜のえきにて……」を表示　●行140　ページ１に切り換え　●行150　ページ０に表示しておいたタイトル文字をページ１の(83, 145にTXORで複写(コード０は複写せず、そうでない部分は複写先とXORの論理演算をして複写)　●行160　行160へ(永久ループ)

読者アンケート

●掲載ソフト21本プレゼントつき！●

「MSX・FAN」では読者のみなさんに、より充実した誌面を提供するために、以下のアンケートを実施しています。回答は必ず右のとじこみハガキをご利用ください。

回答していただいた方のなかから抽選で21名様(各ソフト3名様)に今月号で紹介したソフト(プレゼントリスト参照)を差しあげています。しめ切りは6月30日必着。当選者の発表は8月8日発売予定の本誌9月情報号の欄外で行います。

■アンケート

1 あなたの持っているMSXは次のどれですか。いずれかの番号を○でかこんでください。2台以上持っている場合は数字の大きいほうを答えてください。
①MSX ②MSX2 ③MSX2+
④MSXturboR(A1ST)
⑤MSXturboR(A1GT)
⑥どれも持っていない

2 今後、turboR(A1GT)を買う予定はありますか(1で⑤以外の人のみ答えてください)。
①もうすぐ買う予定
②いずれ買いたいと思う
③買うつもりはない

3 次の周辺機器で持っているものに全部○をつけてください。
①ジョイスティック(ジョイカード)
②ディスクドライブ(内蔵も含む)
③増設RAM(MEM−768)
④プリンタ
⑤データレコーダ(オーディオ用を兼用している場合も含む)
⑥アナログRGBディスプレイ
⑦モデム ⑧マウス ⑨MIDI楽器(音源モジュールも含む)
⑩どれも持っていない
⑪その他(具体的に記入)

4 近々、何か周辺機器を買う予定がありますか。ハイ、イイエで答えてください。あるとすればそれは何ですか。3の番号で答えてください。

5 MSXでやりたいことを次のなかから選んで、興味のある順に4つまで番号で答えてください。
①ゲーム ②プログラミング
③パソコン通信 ④ワープロ
⑤CG ⑥ビデオ編集
⑦コンピュータミュージック
⑧ビジネス ⑨学習 ⑩その他

6 表1のソフトのなかで次に買おうと思っているものを1つだけ番号で答えてください。

7 表1のソフトのなかで本誌に特集してほしいソフトを3つまで番号で答えてください。

8 表1のソフトのなかで、あなたが実際に遊んでおもしろかったものを順に3つまで番号で答えてください。

9 今月号の記事(表2)のうち、おもしろく読めた(または役にたった)記事を順に3つまで番号で答えてください。

10 今月号の記事(表2)のうち、読んでつまらなかったものを3つまで順に答えてください。

11 今月のスーパー付録ディスク(表3)のうち、おもしろい(または役たった)内容を順に3つまで答えてください。

12 今月のスーパー付録ディスク(表3)のうち、遊んで(見て)つまらなかったものを順に3つまで答えてください。

13 あなたの持っているMSX2／2+／turboR以外のパソコン、ゲーム機はどれですか。番号に○をつけてください。
①ファミコン(スーパーファミコンも含む)
②メガドライブ(マークⅢも含む)
③PCエンジン ④PC88系
⑤PC98系(PC−286系も含む)
⑥FM TOWNS ⑦X68000
⑧ゲームボーイ ⑨ゲームギア
⑩その他(具体的に記入)
⑪どれも持っていない

14 あなたがふだんよく読む雑誌を表4のうちから3つまで番号で書いてください。

15 今月号に掲載されたファンダムのプログラムのなかで気に入った順に3つ番号を書いてください。
①Sharp Pencilの野望 ②SWAP／ ③YOPPARAI〜カラオケ篇〜 ④お習字ツール ⑤跳ね返り ⑥CARD TANK ⑦LUNAR MISSION ⑧CALL MENU ⑨THA CAN・CAN BALANCE ⑩CROSS25 ⑪あるバイト2〜ビアガーデン編〜 ⑫タコ&イカ〜竜の住む魔城篇〜 ⑬どれも興味がない

16 今月号に掲載されたFM音楽館の曲で気に入った順に3つ番号を書いてください。
①AQUAMARINE FOREST ②メカナイズド・ビースト ③FAR EAST ④不思議な家 ⑤HOJA ⑥スーパー付録ディスクBGM ⑦どれも興味がない

17 業務用、ファミコン、PC88／98などの他機種から、今後移植してほしいと思うソフトがあったら、その名前を1つだけ書いてください。シリーズものはその何作目かも明記してください。

18 今月号を買った理由をあえて1つだけ答えてください。
①本誌の特集記事
②本誌の連載記事
③ディスクのすぺしゃる
④ディスクのレギュラー内容
⑤MSXの本はこの本しかないから
⑥人にすすめられて
⑦その他(具体的に書いてください)

プレゼントリスト

ほしいソフトの番号をアンケート回答ハガキに記入してください(それぞれのソフトの詳細は各掲載ページで)。

No.	プレゼントソフト名	掲載ページ
1	プリンセスメーカー	4
2	キャンペーン版大戦略Ⅱ	12
3	らんま½	18
4	ポッキー2	112
5	卒業写真／美姫	113
6	スーパープロコレ1	
7	スーパープロコレ2	

表2 今月の記事

No.	記事名
1	表紙
2	<FAN ATTACK>プリンセスメーカー
3	<FAN ATTACK>キャンペーン版大戦略Ⅱ
4	<FAN ATTACK>らんま½
5	十字軍
6	BASICピクニック
7	<ファンダム>ゲームプログラム
8	<ファンダム>ファンダムスクラム
9	<ファンダム>スーパームビギナーズ講座
10	<ファンダム>あしたは晴れだ／
11	FM音楽館
12	今月のいーしょーくー情報
13	ON SALE
14	GTフォーラム
15	ゲーム制作講座
16	FFB
17	GM&V
18	AVフォーラム
19	<GTフォーラム>MIDI三度笠
20	パソ通天国
21	ほほ梅麿のCGコンテスト
22	ソーサリアン・オリジナル・シナリオ・コンテスト発表
23	<FAN NEWS>ポッキー2
24	<FAN NEWS>卒業写真／美姫
25	COMING SOON
26	FAN CLIP

表3 今月のスーパー付録ディスク

No.	コーナー名
1	すぺしゃる「キャンペーン版大戦略Ⅱ」
2	ファンダムGAMES
3	ファンダム・サンプルプログラム
4	FM音楽館
5	AVフォーラム
6	MIDI三度笠
7	ほほ梅麿のCGコンテスト
8	MSXview
9	パソ通天国
10	ゲーム十字軍
11	あてましょQ
12	MSX−DOS
13	オマケ

表4 雑誌

No.	雑誌名
1	コンプティーク
2	テクノポリス
3	ゲーメスト
4	ポプコム
5	マイコンBASICマガジン
6	ログイン
7	その他のパソコン雑誌
8	ゲームボーイ
9	ヒッポンスーパー
10	ファミコン通信
11	ファミリーコンピュータマガジン
12	㊙スーパーファミコン
13	その他のファミコン雑誌
14	PC Engine FAN
15	月刊PCエンジン
16	㊙PCエンジン
17	メガドライブファン
18	どれも読んでいない

表1 ソフト

No.	ソフト名
1	R−TYPE(アールタイプ)
2	蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン
3	アレスタ2
4	イース
5	イースⅡ
6	イースⅢ
7	維新の嵐
8	伊忍道・打倒信長
9	ウィザードリィ3
10	AD&D(ヒーロー・オブ・ランス)
11	MSXView
12	F−1スピリット
13	エメラルド・ドラゴン
14	SDスナッチャー
15	SDガンダム ガチャポン戦士2
16	王家の谷・エルギーザの封印
17	キャルシリーズ
18	キャンペーン版大戦略Ⅱ
19	ぎゅわんぶらあ自己中心派
20	銀河英雄伝説シリーズ
21	グラディウスシリーズ
22	グラフサウルス
23	クリムゾンシリーズ
24	狂った果実
25	激突ペナントレース2
26	幻影都市
27	コンチネンタル
28	サーク
29	サークⅡ
30	サーク・ガゼルの塔
31	三国志
32	三国志Ⅱ
33	THEプロ野球激突ペナントレース
34	シムシティー
35	シュヴァルツシルトⅡ
36	水滸伝
37	スナッチャー
38	スーパー上海ドラゴンズアイ
39	スーパー大戦略
40	スーパーバトルスキンパニック
41	スペース・マンボウ
42	戦国ソーサリアン
43	ソーサリアン
44	増設RAM(MEM−768)
45	卒業写真／美姫
46	ソリッドスネーク
47	大航海時代
48	ディスクステーション各号
49	DPS SG set3
50	提督の決断
51	ティル・ナ・ノーグ
52	闘神都市
53	ドラゴンクエストⅡ
54	ドラゴン・ナイトシリーズ
55	ドラゴンスレイヤー英雄伝説
56	NIKO²
57	信長の野望<全国版>
58	信長の野望・戦国群雄伝
59	信長の野望・武将風雲録
60	ハイドライド3
61	パロディウス
62	ピーチアップ各号
63	ViewCALC
64	秘密の花園
65	ピラミッドソーサリアン
66	ピンクソックス各号
67	ファイナルファンタジー
68	ファンダムライブラリー各号
69	ぷよぷよ
70	ブライ上巻
71	ブライ下巻完結編
72	フリートコマンダーⅡ
73	プリンセスメーカー
74	FRAY
75	ポッキー2
76	魔導物語1−2−3
77	MIDIサウルス
78	μ・SIOS(ミュー・シオス)
79	ヨーロッパ戦線
80	ラスト・ハルマゲドン
81	ランペルール
82	らんま½
83	ロードス島戦記
84	ロイヤルブラッド
85	笑ぅせぇるすまん

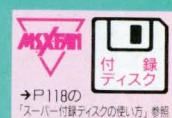
●5月情報号の当選者の発表は13ページからの欄外で発表しています。

プログラムファンの王国

今月はすごい。新技術を導入したお習字ツールやマイク使用のボイスゲーム、スーパームズムズ着陸ゲーム、などなどマクドナルド。いまなら、あの『タコ&イカ』第3弾が読者全員にあたります！

→P118の「スーパー付録ディスクの使い方」参照

【ターボRユーザーの方へ】「※ターボRは標準モードで」と書いてあるゲームは標準モードで遊んでください。DOS-フォーマットのディスクを入れるか、数字キーの「1」（テンキーは不可）を押しながら起動すると、標準モードに切り換わります。とくに注記のないゲームは高速モードでも遊べます。

OSHUJI.FD7

名前は平凡だが技のキレはプレイボーイ

お習字ツール

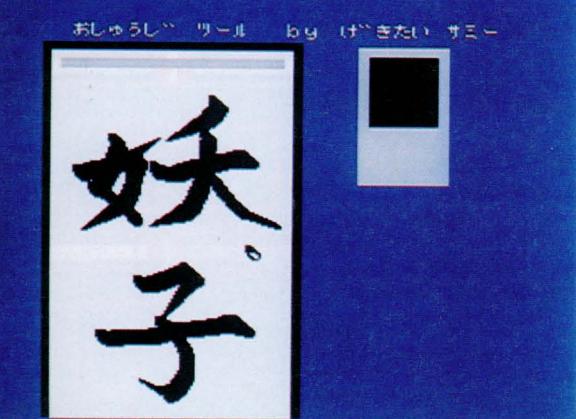
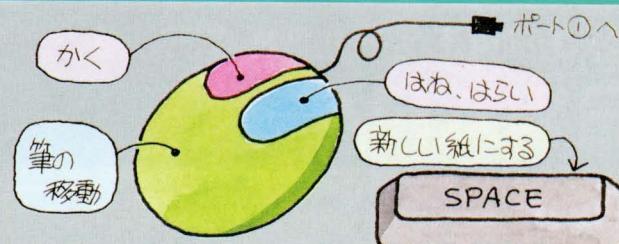
MSX 2/2+ VRAM64K
by 撃退サミー

▶解説は54ページ

よくある「お習字ツール」ものだな、と思ったら、タイトルもそのものズバリの『お習字ツール』。がっかりしていると、マウス使いのOrcが模範演技で「妖子」と書きはじめた。魔物ハンターの名前らしいが、妙にリアルな筆文字だ。

「これが"はね機能"です」

新技術開発の記者会見をする科学者の顔付きでOrcがいった。この"はね機能"の仕組みは単純だが、効果は大きい。

はね機能の使い方はかんたん。はねたいところからはねの先まで右ボタンを押したままマウスを移動させる。「はらい」もおなじ操作でできる。（コ）

Orcの模範演技で書かれた「妖子」。右上にすずりがあるが、じつはたんなる飾り。ツールの機能とはなんの関係もない。

従来のツールの場合

従来のお習字ツールだとクレヨンで殴り書きしたのとほとんど変わらない

本ツールの場合

お習字ツールを使えば、はねやはらいで文字にも絵にも表情が出てくる！

D 29.696

このマークは左から、I画面部門、一般部門、D部門を表します。一般部門のマークの数字は、そのプログラムがn画面m行の長さを持つことを意味しています。また、D部門のDの下にある数字は、その作品のファイルサイズの大きさで、バイト単位。複数ファイルの場合は、それらをあわせた場合の数値です。

SHARPPEN.FD7

ちょっとまて！ その一押しが命とり

Sharp Pencilの野望

1 MSX 2/2+ VRAM64K ※ターボRは標準モードで

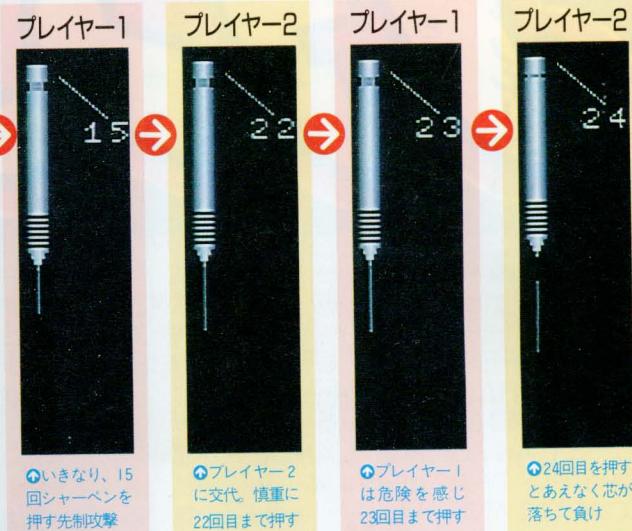
by 鹿島信二

▶解説は57ページ

相手に勝つ／ という野望がメラメラと燃えるかどうかはわからないが、これはむかし砂場で遊んだ棒倒しに、遊び方が似ている2人対戦ゲームである。

RUNすると画面にはシャーペンのきれいな絵と、ただの飾りの「¥500」と、どちらのプレイヤーの番かを、おしえてくれるメッセージが表示される。ルールはいたってかんたん。2人のプレイヤーが交互にシャーペンを押して芯を出していき、芯を落としたほうが負け。ちょっと、プログラムを解析して芯の落ちやすい回数を調べてみようとしたけどやめた。そんなのを知れば、最初はドキドキ、最後のほうはドックン、ドックンと緊張して遊べなくなってしまうからね。

最後にこのゲームの必勝法／ それは運とカンにたよることだ。必勝法になっていないって。(ち)

ちょっとシャーペンの芯が見えにくいかも。しかし、芯が見えなくてもこのゲームはできる

プレイヤー1

いきなり、15回シャーペンを押す先制攻撃

プレイヤー2

プレイヤー2に交代。慎重に22回目まで押す

プレイヤー1

プレイヤー1は危険を感じ23回目まで押す

プレイヤー2

24回目を押すとあえなく芯が落ちて負け

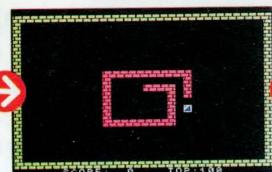
SWAP.FD7

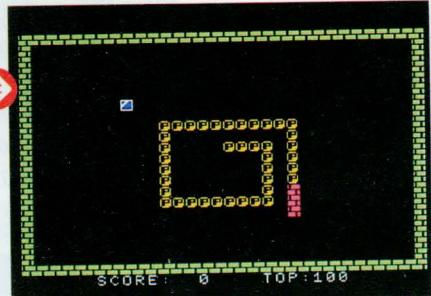
進行方向確認、目標物捕獲、前方注意！

SWAP！ スワップ

1 MSX MSX 2/2+ RAM8K ※ターボRは標準モードで

by ホラえもん

▶解説は55ページ

※ジョイスティックでも遊べます

画面中央からゲームスタート。最初に右回りか左回りかを確認することが大切。それ、ブルーパネルを取りにいくぞ

いままで赤レンガだったのが、イエローパネルに変わり、新しいブルーパネルが登場する

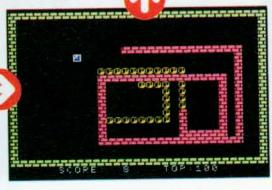
そーれ、イエローパネルをいただくぞ

赤レンガとイエローパネルがいりみだれてきた

ブルーパネルの左手からむかっている

ブルーパネルを取った後のことも考えて……

操作するヘビの頭は赤レンガを軌跡として残しながら、右回り、左回り、どちらかの動きしかできず、止まることがない。ブルーパネルを取ると、いままで赤レンガだったのがイエローパネルとなり、イエローパネルだったのが赤レンガとなり、もうひとつおまけに右回りだったのが左回りに、またその逆へとなる。そして、新たなブルーパネルが出現。この繰り返しでゲームはつづく。あ、頭がこんがらがってきそう。

とにかくブルーパネルを取ったあとのことを考えながらプレイしないと高得点はねらえない。作者によると500点が奇跡のスコアとされている。 (ち)

マルチ壁打ちボールキーピングゲーム

跳ね返り

MSX MSX2/2+RAM8K ※ターボRは標準モードで

by 坂本伸幸

▶解説は60ページ

壁の向きを変える
高速モードでゲームスタートリプレイ
SPACE
低速モードでゲームスタート、リプレイ

エー○をねらえ！　じゃないけれど、わたしは白いボールになって飛んでいくのである(わかる人いるかなぁ)。

■基本ルール・ボール編

まっすぐ飛んでいく。縦横のみで、斜めはなし。ラケットに当たるとラケットの向きにしたがって、跳ね返る(⇐タイトルはここからきたのね)。

■基本ルール・ラケット編

画面のコートの中に9本あるのがそう。スペースキーを押すと9本いっぺんに向きを逆に変える。また、点数がある数(5の倍数－1)になると、ランダムに選ばれたラケットが向きを勝手に変える。

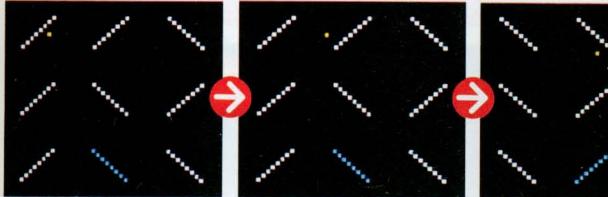
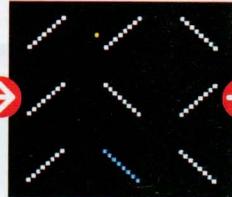
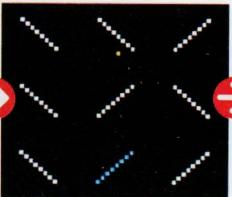
■基本ルール・得点編

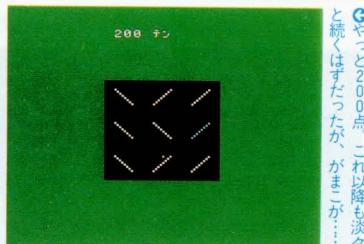
9本のラケットの中に1本だけ水色のものがある。ボールがこのラケットに当たると1点加算で、水色の輝きは別のラケットにランダムに移ってしまう。

■基本ルール・目的編

ラケットの向きをうまく操作し、コートの外にボールを出さないようにして、得点を稼ぐ。ボールは1つしかないので、1つコートの外に出てしまったらゲームオーバー。

■基本ルール・リプレイ編

ゲームスタートもそうなのだが、カーソルキーの右を押すと低速モード。左を押すと高速モードになる。(O)

↑ゲームスタート。この位置からいきなり右に飛んでいく

↑このままでは上に飛んでいき、ゲームオーバーだ

↑スペースキーでうまく向きをかえ、水色ラケットを目指す

↑ボールが当たると水色は別のラケットに移ってしまう

↑やっと200点。これ以降も淡々と続くはずだったが、がまこが……

ボイスコントロールのよっぱらいゲーム

YOPPARAI～カラオケ篇～

MSX turbo R 専用

by てぐてぐ

▶解説は56ページ

SPACE
リプレイ

画面の左上から出発して右下の赤いゴール地点まで自機を誘導するよっぱらいゲームだが、リプレイのスペースキーしかキーは押さない。そのかわりターボRのマイクに向かって、ア、アアア……と叫ぶという、とても恥ずかしいゲームである。

このゲームの欠点は、回りがうるさいといちいちその音に反応してしまい、ゲームにならないことである(笑)。(O)

静かにして。ここからゲームスタート。いきなり始まるので注意が必要

基本テクその2。ア、ア、と短く切ると方向転換する。たまに失敗アリ

基本テクその1。アアアア……の連続技で自機は上昇する

ゴール地点。次のラウンドに進むと障害物が1ブロック高くなる

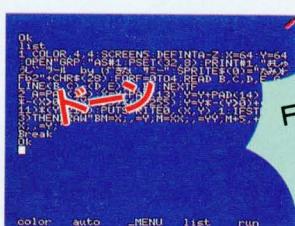
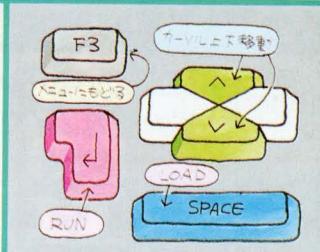
付録ディスクのメニューより便利？

CALL MENU コール・メニュー

MSX2/2+ VRAM64K

by JP3TLC

▶解説は58ページ

ファンダムのゲームをするときなどに便利。一度実行しておくと、なにをやったあとでもF3キーでメニューが出てくる。ここでハート型のカーソルをあわせるだけでBASICファイルのロードや実行がワンタッチでできるのだ。(O)

↑一度「CALL MENU」を実行しておけばどんなときだって……

↑これがディスクのメニュー。ファイル名、作成日付、ファイルの大きさを表示

YOPPARAI.FD7

CALLMENU.FD7

CANCAN.FD7

しょせん人生は賽の川原の空きカン積み
THE CAN·CAN BALANCE
ザ・カン・カン・バランス

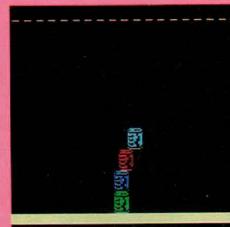
MSX MSX2/2+ RAM8K ※ターボRは標準モードで

by Y.K

▶解説は61ページ

スペースキーを押して、ゲームをスタートさせると、左から右へカンが流れてくるので、はじめから置いてあるカンの上に、タイミングよく積み上げていこう。流れてくるカンは9個、カンを1つ置くごとにスコアに1点加算され、点線のラインまで積み上げることができればクリア。カンのバランスの具合と現在のレベルにより、ボーナス得点が加算される。

しかしカンの上にうまく乗らなかったり、バランスを崩したりすると、全部のカンが崩れてゲームオーバー。レベルが2つ上がるごとに、カンの流れてくる高さが高くなるので、よりいっそう難しくなるけど、コツさえつかめば大丈夫！　(が)

うまくカンを積まないと……

↑あちゃー。とうとう失敗してしまった……

↑失敗すると、レベル1からやりなおし。キビシイなあ

↑よーし、5つ積んだぞ、あせらない、あせらない、おちついていこう。でもやっぱりキンチョーの夏、そろそろ季節だなあ

↑とうとうあと1つ、これをきめなきゃ男がすたる。でもあと1つというところで、ぼくってかならず失敗するんだよね

↑やった!! でもまだレベル1だから喜びも腹8分目。レベルが奇数のときはカンの流れが遅く、偶数のときは速い。

ARUBAITO.FD7

Mファンのバイトとどっちがキツイか
あるバイト2～ビアガーデン編～

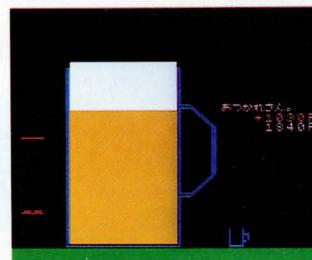
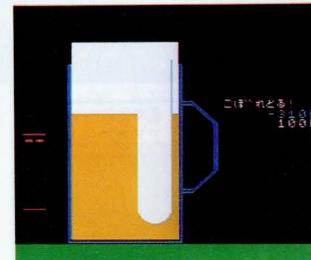
MSX2/2+ VRAM64K ※ターボRは標準モードで

by 情報ノイマン

▶解説は66ページ

今日からビアガーデンのウエイター、ビールを早く、きれいに注ぐのが仕事だ。泡がこぼれたり、注ぐ量が足りないと、怖い店長に給料を引かれてしまう。

ジョッキの左にあるのはパワーゲージ。目盛が上がると、ビールは勢いよく注がれる。クビ、つまりゲームオーバーの条件は2つ。ジョッキを5つためてしまったとき、給料が0以下になったときだ。　(が)

ああ、お金をかせぐのがこんなに大変だったなんて

↑1日のノルマは日数＋2つだ。ノルマを達成すると日数×100円の特別手当もつく

↑把手(とって)の付け根あたりまでアワがくるのが最低合格ライン。メーターをよく見て

↑日数が進むとオーダージョッキがすぐにたまってしまう。ちなみにエンディングはない

CARDTANK.FD7

カードによるタンク対タンクの一騎討ち

CARD TANK カード・タンク

9/14 MSX MSX2/2+ RAM32K ※ターボRは標準モードで

by T.Aoki

▶解説は62ページ

↑タイトル画面。まずゲームを始めるまえに対戦モードを決定しよう

タイトル画面でまずはコンピュータと対戦するか、2人で対戦するかを選択しよう。0で対コンピュータ、1で対人戦だ。

対人戦の場合はプレイヤー1がキーボード、プレイヤー2がジョイスティックを操作して対戦する。「POW」は戦車の耐久力を示し、これがゼロになると負けだ。「G.P」は戦砲のパワーを示し、当然このポイントが高ければ敵に大きなダメージをあたえることができるのだ。

ゲームが始まると、プレイヤー1が先攻となるので、カーソルを動かして、使いたいカードを選ぼう。カードの種類は8種類、このカードの選び方が勝敗を分けるポイントとなる。ただがむしゃらに攻撃するだけでは、勝利への道は遠いぞ。うまく敵の攻撃の合間をぬって「強化」カードを使い、戦車を強化していこう。敵が強化したら「狙撃」カードを使って、攻撃力をダウンさせることもできる。また、使いたいカードがない場合は「工作」カードを使えばカードがシャッフルされ新たに配られるのだ。しかし注意しなければいけないのは敵のカードも同じように新たに配られるので、逆に苦戦してしまうこともあるということだ。「自爆」なんていやらしいカードばかり配られたら目もあてられない。

対コンピュータ戦の場合「POW」にハンデがつけられているため苦戦するが、うれしいことにコンティニューができるので、惜しくも負けてしまったら、カーソルの上とスペースキーを押して雪辱(せつじょく)を晴らせ!!　(が)

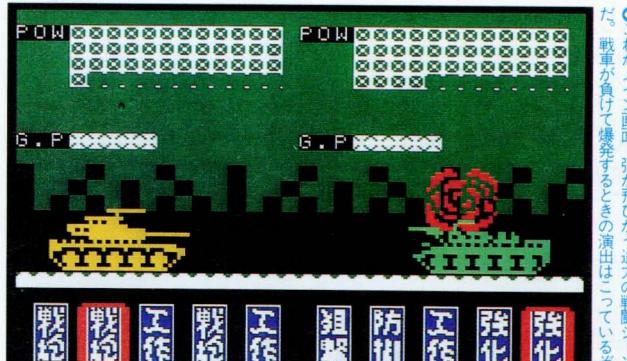
戦車vs.戦車の熱き戦い!

←これがメイン画面。弾が飛びかう迫力の戦闘シーンだ。戦車が負けて爆発するときの演出はこっているぞ

次々に現れる強敵たち!

↑第1戦車。この戦車は、がむしゃらな攻撃型

↑第2戦車。防御型の戦車で、攻撃は単発的だ

↑第3戦車。戦砲での攻撃を得意とする大攻撃型

指令! 8枚のカードを駆使して、敵の戦車を粉砕せよ!!

戦砲カード。G.Pに応じ、最大でG.P値の2倍のダメージを敵にあたえることができる。このカードがなくては、G.P値をあげても意味がない。悪魔のように大事に、かつ天使のように大胆に使おう。攻撃は最大の防御、撃て!! 撃てー!!

防御カード。戦車の前に防壁ができ敵の「戦砲」「機関砲」「狙撃」の攻撃を受けないようになる。しかし、対コンピュータ戦の場合、敵もなかなかかしこく、「防御」カードを使うと攻撃してこないのだ。対人戦でうまく使うのが賢いか

工作カード。いうまでもないが、なにかを作るのではない。辞書によれば「ある目的のために、計画的な働きかけを行うこと」とある。このゲームでは、自分と敵の持ちカードをすべて変えたいときに使う。これがないと困ってしまうことも

機関砲カード。敵に3ゲージぶんダメージをあたえる。「戦砲」ほど派手さはないが着実に敵にダメージをあたえることができる、ボクシングでいえばジャブのようなものだろう。地味だとはいえ、その着実な積み重ねが勝利へ導いてくれるのだ

強化カード。G.P値を上げる。このカードが勝敗のカギをにぎっているといってもいいほど重要なカードだ。いかに自機のG.P値を上げ、敵のG.P値を上げさせないか、このゲームはその戦略が勝敗を大きく左右する……あたりまえでしょうか?

自爆カード。読んで字のごとし、自機が自爆してしまう。誤ってこのカードを選択してしまったとき、キミは爆発する自機を見ながら、きっと涙するだろう。また対人戦で負けそうになったとき、わざと自爆して敵をくやしがらせるのもいいかも

修理カード。POWをある程度回復させる。敵を攻撃するのも大切だが、自機に気を配っておかなかったため、いつの間にかピンチになっていた、なんてこともあるので、敵の攻撃で傷ついた自機をなるべくこまめに修理してあげよう

狙撃カード。敵のG.P値を下げる。このカードは敵にダメージをあたえるのではなく、あくまで「強化」カードを使ってG.P値を上げてくる敵の攻撃力を弱めようというものだ。このカードが出たらためらわずに使おう。いわゆるノータイムだ

ポーカーとテトリスから生まれた混血児

CROSS25 クロス25

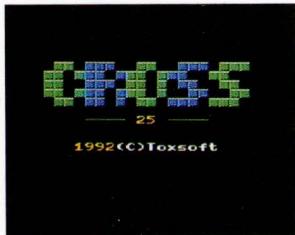
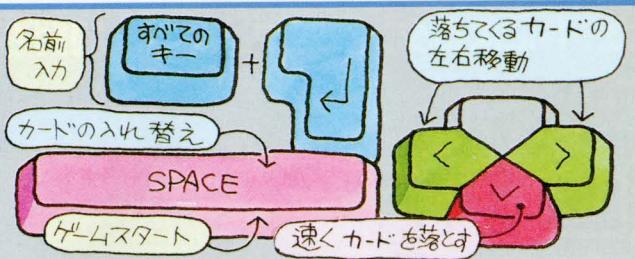
MSX MSX2/2+RAM32K ※ターボRは標準モードで

by Toxsoft

▶解説は64ページ

⬆気にならない程度の時間を待つと、タイトルが画面が表示される

⬆1段目の横の列に7による1ペアができあがろうとしている

⬆「1P」と1段目の列の横に、できた役の名前が表示される

⬆1段目が消え、上に乗っていたブロックが下に落ちる

テトリスと、トランプ、それも、ポーカーを組みあわせたアクションパズルゲームだ。

はじめは、あっというような消し方がなかったことや、ハデな演出がないことや、アクション性が足りないということで少々味気なさを感じていたのだが、そのうちこれはポーカーの役づくりに専念し、じっくり腰をすえて遊ぶものだということに気がついた。そうして遊んでみれば、「なんてポーカーとテトリスの相性はいいのだろう」とすら思えてくるよ。

上から並んで落ちてくる2つのトランプのカードを、バックが緑の網目になっている5×5のフィールド(「CROSS25」の25はここからくる)に並べていく。カードはフィールドに入ると操作ができなくなるので、どこに落とすかははやめに決めること。そして、縦、横どちらでもカードを5枚並べたときに、下にあるようなポーカーの役ができあがっていれば、その列は消え、「CARD」の値×「BONUS」の値がスコアに加算される。「CARD」は登場したカードの回数で、「BONUS」は消した役の倍率。倍率は強い役ほど高くなっている。

「CARD」の値が大きくなっていくとブロックの落下もはやくなっていく。ゲームは5段以上積んだ時点でゲームオーバー。そのときのスコアがベスト5に入れば名前(9文字以内で)を登録することができる。

とにかく高得点をねらうにはいちどに数列を消すことだ。最高で3列まで消すことが可能だろう。

ちなみに、このゲームでは10JQKAのストレートを認めていない。キミの回りのルールではどうかな? (ち)

ダブルで消す!

2つの役によるダブル消しは、ブロックは消えるし、高得点になるし、おいしい。「BONUS」は2つの役の倍率をかけたものなる。

⬆縦に2ペア、横に2ペアのダブル消し。「CARD」の値×4(2ペアの倍率)×4(2ペアの倍率)がスコアになる

⬇縦2本、2ペアとフラッシュのダブル消し。「CARD」の値×4(2ペアの倍率)×32(フラッシュの倍率)がスコアになる

役の説明とその倍率ドン!

各役の名前の下に書いてある数値がその役の倍率をあらわす。高い役を目指せ!

1ペア ×2 — おなじ数字のペアを1つそろえたもの

2ペア ×4 — おなじ数字のペアを2つそろえたもの

3カード ×8 — おなじ数字を3つそろえたもの

ストレート ×16 — マークは関係しないで連続する数字を5つそろえたもの

フラッシュ ×32 — おなじマークで5つそろえたもの

フルハウス ×64 — おなじ数字を3つとおなじ数字のペアを組み合わせたもの

4カード ×128 — おなじ数字のカードを4つそろえたもの

ストレートフラッシュ ×256 — おなじマークで連続する数字を5つそろえたもの

ロイヤルストレートフラッシュ ×512 — おなじマークでA、10、J、Q、Kをそろえた黄金の役

どうせ死ぬなら月の砂になりたい
LUNAR MISSION（ルナー・ミッション）

MSX turbo R 専用

by 福留英明

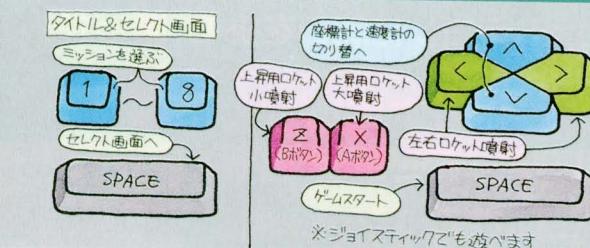
▶解説は68ページ

↑タイトル画面。ここからミッションのセレクト画面へ左にスクロールする

↑ミッション1でプレイ。宇宙船は今、左に向かって移動中である

↑マップを1周すると、100のランディグポイントを発見。あそこに着陸するぞ

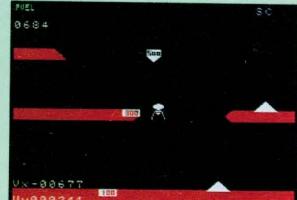
↑慎重な操作で着陸に成功。任務完了のメッセージが表示され、次のミッションへ

キミは大小の上昇用ロケットと、左右移動用のサイドロケットを持つ宇宙船を操作して、プレイ開始直前に表示される指令に従って任務を遂行するのだ。

ゲーム画面の右上にはスコア、左上には残りの燃料をあらわす残料計、左下には自機の現在位置をあらわす座標計(X、Y)と、速度をあらわす速度計(Vx、Vy)が表示してある。また、座標計と速度計はともに画面の右側および下側をプラスの方向としている。（ち）

任務を遂行せよ

タイトル後のセレクト画面でミッションを選択。各ミッションは横が2画面サイズのマップとなっていて、その左右はつながっている。しかし、最初に見かけたランディングポイント(着陸場所)が、マップを1周してきたら、ないということが起きる。それはおなじ場所でも1周すればX座標が増減し、X座標からみてちがう場所になるからだ。

MISSION 2 任務は100、300、500と書かれたランディングポイントのどれかに着陸すること。このミッションの燃料(FUEL)は少なめになっているので、着陸途中で燃料切れになるおそれが……。

MISSION 3 任務はランディングポイント(3つのどれか)に着陸すること。ここで登場するランディングポイントは移動しているので、追いかけ、追い越し、あとはやってくるのを待てばクリアはかんたん。

MISSION 6 任務はランディングポイント(1つ)に着地すること。しかし、ランディングポイントは山の空洞のなかにあって、進入する入口がない。そこで、まず「SW」と書かれているポイントに着地すること。そこに着地するとゲートが開き、ランディングポイントのある空洞に入ることができる仕組みだ。そのためには、細い横道を慎重にすすむしか手がない。

MISSION 4 非常に複雑なミッションである。任務はランディングポイント(3つのどれか)に着地すること。3つの洞窟のそれぞれの奥にランディングポイントが置いてあり、ポイントの高いランディングポイントほど困難な道のりがまちうけている。とにかく着陸するには高等な技術が必要なこのミッション、キミはどれを目指すのかな？

MISSION 5 作者によれば、そろそろむずかしくなっていく節目にあるミッションらしい(いままでのミッションも十分むずかしいと思うが)。任務はランディングポイント(3つのどれか)に着陸すること。マップ上部の盆地みたいなところにあるランディングポイントに着地するには、座標計と速度計の2つをたよりにするしかない。

MISSION FINAL 「このミッションを作りたくてこのゲームは生まれた」と作者の手紙に書いてある。そんな最後の任務は広大な宇宙空間から指令船を見つけ出し、ドッキング(指令船が上、宇宙船が下)すること。ここでは指令船の座標計(Cx、Cy)を見ることができる。1ドットでもズレるとドッキングは失敗する。これを成功させて、エンディングを見たい。

MISSION 7 任務はX座標10200の地点にある通過トンネルを通過して上にのぼり、ゴールにつっこむこと。X座標10200の地点はマップを何周もしなくてはならない。さらにゴールに行くために、今度は逆方向に何周もする。本当にこんな燃料で最後までもつのかな？ と思うような燃料しかもらえない。なかなかハードな任務だ……。

MISSION 8 ここの任務はマップ左にある穴から上にぬけ出て、高度500まで上昇すること。マップのなかにある★はスペシャルボーナス、▲は急加速アイテムだ。なお、この面をクリアしたときに1500点以上ないとゲームオーバーとなる。さあ、このミッションをクリアして、ファイナル・ミッションにいくぞ。

『LUNAR MISSION』の遊び方 『LUNAR～』と『タコ&イカ～』はあなたの用意してくれたディスクに複写して解凍しないと遊べません。解凍終了後、『LUNAR～』を遊ぶには、そのディスクを書きこみ可能の状態にし、最初に「FILEMAKE.FD」を実行(この実行前に別のファイルをそのディスクに複写しておくと、エラーが出ることがありますので注意)し、遊ぶために必要なファイルをディスクのなかに作ります(詳しくは68ページを参照)。そして、「LUNAR-MI.FD7」を実行します。

タコがドラゴンに戦いを挑む、第3弾！

タコ&イカ～竜の住む魔城篇～

MSX MSX 2/2+ VRAM128K ※ターボRは標準モードで

by OFUKO

▶解説は67ページ

タイトル画面で「SETTING」を選ぶと、次のようなことを設定できる。「WAIT」はラウンドスタート時にあるスペースキーの入力待ちの状態の設定。「BLIND」は壊れるブロックの中身が見えるようにするかしないか。「PLAY」ではLEVEL 2にすると難しい。ハイスコアラーのネームとスコアの、セーブとロードもここで行う

このスリリングなアクションゲームを、あー、遊んだ遊んだ。まったく、最後のイカドラゴンが手強いのなんの。麻雀にしても激ペナにしてもあきらめの悪いこのわたしが、一時倒すのをあきらめかけたくらいだ。もちろん最後は倒して、CGコンテスト紙芝居作品(ほめ言葉のつもり)みたいなエンディングを見た。う～ん、あのドラムロールの音がまだ耳に残っているぜ。

主人公はいつもどおりタコ。その敵はやっぱりイカだ。そして、このゲームを盛り上げるのがバネと壊れるブロックのアイデアだ。自らジャンプできなくなったタコはバネに乗ると勝手にジャンプしてしまうので、目がはなせず、グッとゲームにのめりこむ(と思う)。また壊れるブロックの中には何が入っているかわからないので、お楽しみ袋みたいにワクワクするのだ。

ブロックを一撃で壊すヘッドバッド、8本の足でくらわす流星キック(敵の上に着地するだけ)、そしてアイテムを使って部屋にあるすべてにカギを取り、ドアにたどりつけばステージクリア。全部で32ラウンド！

ゲーム終了後はコンティニューや32位までのハイスコア登録が可能。また、ハイスコアのデータはセーブ、ロードもOK。(ち)

⬆コインを取ったあとが軌跡に見える、タコのジャンプ。画面下の「SHIELD(シールド)」はハートのアイテムを取るとカウントダウンが始まる。「COIN」はいままで取った枚数をあらわす

どこからでもかかってきなさい

⬅ぴょんぴょん跳ねるイカや、追いかけてくるイカ、動きのはやいイカなど敵イカの種類が豊富

➡天井にはりつくイカのスライム。タコとX座標があうと落下してくる。行動が読めるので倒しやすい

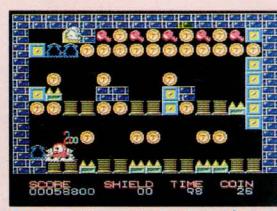
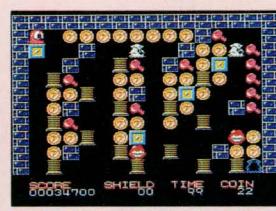
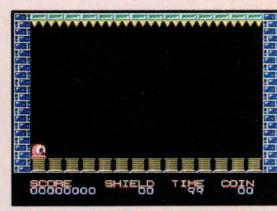
⬅雲に乗って飛びまわるイカ。タコにとって上下にはげしくゆれながら、飛んでいるタイプが苦手だろう

➡イカドラゴンの頭だけのイカ。ときどき、止まって吐く火に注意。それさえよければ敵ではない

●各アイテム&各キャラクタの説明

説明	説明
カギを取ってドアにいけばクリア。ドアとカギも壊れるブロックのなかに入っていることがある	壊れるブロック。このブロックのなかには4種類のアイテムなどが入っているが、なにもないこともある
ただのブロック。タコもイカも通りぬけることは不可能。壊すこともできない。タコはこの上でわずかに跳ねる	羽根のアイテムを取るとタコのジャンプ力がアップする。しかし、ラウンドクリアするとジャンプ力はもとにもどる
タコがジャンプするために必要なスプリング。スプリングも壊れるブロックのなかに入っていることがある	ときどき必要になる時計のアイテム。これを取るとタイムが50増える
タコがこの針にあたると死んでしまう。上向き、下向き、2種類の針がある。横からならだいじょうぶ	ハイスコアをねらう人にとっては必要なドル袋のアイテム。これを取ると5000点入る
口のブロック。閉じているときはただのブロックとなり、開いてるときは通過できる。ただし、かみつかれると死ぬ	このアイテムを取るとシールドタイムが50増え、それが0になるまで無敵状態(ただし、口には通用しない)でいる
特殊ブロック。タコにとってはただのブロックだが、イカにとって空白とおなじで通過できる	コインを取ると画面下の「COIN」がカウントされ、100枚取るとタコが1匹増える。また200～800点入る

4ラウンドだけ紹介

⬆ラウンド6。タコだけではクリアは不可能。うまく、イカを利用するしかない

⬆ラウンド9。ここではジャンプを制御することを学ぶ

⬆ラウンド13。ゲーム中、もっとも難しいテクニカルラウンドだ。

⬆最終ラウンド。イカドラゴンが登場する面だ。見たい人は自分でがんばれ

※このゲームのステージエディット機能の使い方は8月号『ファンダムスクラム』で紹介します。

『タコ&イカ～竜の住む魔城篇～』の遊び方　『タコ&イカ～』と『LUNAR　MISSION』はあなたの用意してくれたディスクに複写して解凍をしないと遊べません。解凍終了後、『タコ&イカ～』をターボRで遊ぶには「TAKO－TR．BAS」を、ターボR以外の対応機種で遊ぶには「TAKOIKA3．FD7」を実行してください。また、『タコ&イカ～』で必要とするファイルについての詳しいことは67ページを参照してください。

プログラムの作り方が どんどん分かる!
MSX
MSX対応
ターボパワーの
パソコン講座
300種の
オリジナル・プログラムが
作れる!
★グラフィックも思いのまま!
★自分で作ったプログラムで
いろいろなことが楽しめる!
★キミはパソコンを使いこなしているか?
買ってきたソフトで、ただ遊んでいるだけでは本当のパソコンに強い人間とはいえない。すぐあきてしまうし機械も本当に生かされていない。パソコンをやるなら何といっても自分でプログラムが作れるようになることがいちばん!その方法はあんがいやさしいのだ!
★プログラムが作れれば楽しさ100倍!!
あきらめていては絶対にソン!このページのハガキを出して案内資料をまずもらおう!プログラムが作れる!グラフィックも思いのまま!BASICだってよくわかる!キミだけのオリジナルゲームを作ってみんなをアッといわせる本当のパソコン実力者になれる!
暗号作成
&解読
パソコン
サイコロ
ニックネーム
投票集計
楽しみいっぱい!
キミだけに教える
300のプログラム!
ハガキを
ポストへ!!
★楽しいプログラムが
思いのまま作れる!
★友だちが
ビックリする!
プログラムを作って
自慢できる!
すぐ役立つ!
講座案内資料
無料送呈
プログラムが作れるようになる!
さあ!今すぐハガキを出して絶対役立つ案内資料をもらっておこう!切手を貼らずに出せるから住所や名前を書いたらすぐポストへ!
(財)電子技術教育協会パソコン講座 〒169 東京都新宿区高田馬場4-2-38
☎東京03(3200)5713(代表)

ファンダム SCRUM

目次

※①～⑮はアンケート番号です

いよいよやってきました、第6回プログラムコンテスト、アマチュアプログラマ夏の祭典。さあ、ゲートオープン!

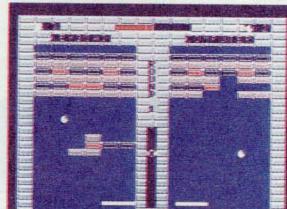
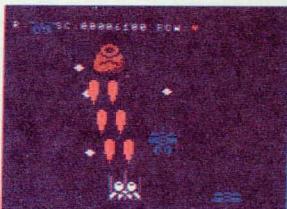
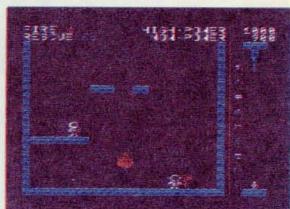
ちえ熱の選考会レポート

下に写真付きで掲載してあるのはスペースの関係で今月は保留し、すべて来月の選考会に持ち越すことにした作品だ。なかでも、Toxsoft作の『CG－7』は本格的CGツール。スクリーンモード7で絵が描けたり、セーブした絵のデータはグラフサウルスでもロードができる互換性を持ち、ほかにもさまざまな機能を持つ。

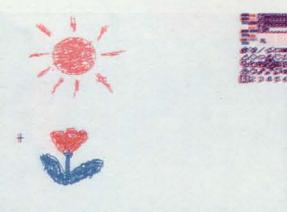
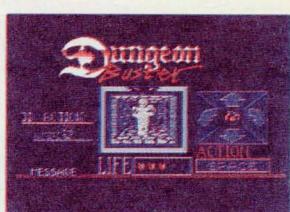
『LOT LOT LOT』(作者・YUKI♡)というゲームは、ファンダムの前身プログラムポシェットの時代に掲載された名作であり、アーケードゲームにもなったほどだ。これに対戦、オリジナルステージなどを加えたDANK作の『LOT10』がやってきた。ゲームそのものは『LOT LOT LOT』とほぼ変わらないだけに、YUKI♡に許諾を申請した結果、快く「OKよ」といってくれた。また、これは許諾が取れないだろうなあ(取れたとしても莫大な使用料を払うこととなる)と、思う作品がD部門に投稿されたUMIPI作の『Dungeon Buster(ダンジョン・バスター)』だ。おお、98などで市販された『ダンジョン・マスター』にソックリ。そこまで似すぎては頭をかかえてしまう。(ち)

	作品名	作者	作品内容
1	強引ぐボムボム	アッポー	地上を這って右に進んでいくヘビを操作して、UFOの作った穴を飛び越えていくゲーム
1	自爆男	萩原正人	自爆男を相手陣地に誘導して、相手の町を破壊させる2人対戦型ゲームだ
1	エレベーター	四杉誠一	上下に動くエレベーターだらけの画面のなかを、コインを取りつづけていくぞ
1	軍鶏special	FRIEVE	軍鶏(しゃも)どうしで戦う2人対戦。ダメージ度がわからないところが問題だ
1	PROJECT 02	げんそO	上下に動く緑のラインの隙間をくぐり抜けながら、ドットを左端にたどり着かせる
GP	MINI－PZL	SHOWN	お宝は池があって取りに行けないので、ブロックで埋めてやって取りに行くパズルゲーム
GP	SLIME&SILME	TABASUCO	左右がトゲトゲにはさまれたフィールドで、スライムどうしで戦う2人対戦ゲーム
GP	INN MASTER	KO－1	宿屋を建ててお金を儲け、王様に指輪を届けることを目的としたモノポリータイプゲーム
GP	WARFARE2	木内ヤスシ	『WARFARE』のバージョンアップ版。3階建てのビルのなかを生き残っていく
GP	CLEANING SNAKE	津国真司	ヘビゲームとテトリスを組み合わせた感じのゲーム。アイデアがよかった
GP	DOT－CRANE	いまさん	正面、側面の画面表示から、人形ではない、ドットをつかむUFOキャッチャーもどき
D	ちょこまか大作戦	今村秀樹	兵士を雇いコマのように進ませ、相手国と戦うボードタイプのSLG

※作品名の左の「1」は1画面部門、「GP」は一般部門、「D」はD部門への投稿作品です。

もとき作の『SPATE』。水攻めにされている部屋の金庫から泳いで金を盗み、溜まった水を利用して高い場所にある鉄格子から脱出するアクションゲームだ

めまみろ作の『VS BLOCK BREAK DOWN GAME』。対戦型テトリスを対戦型ブロックくずしにしたようなゲーム。消したブロックが相手の画面にあらわれる

沢田広正作の『SPACE FANTAZY』。ボスキャラが登場したり、3種類のショットが使えたり。デカキャラが画面せましと飛び回るシューティングゲームだ

木内ヤスシ作の『氷の中の惑星』。宇宙パトロール隊員の主人公が氷の惑星に迷いこみ凍死しそうな旅人に、火を運んでやって救出してやるアクションゲーム

DANK作の『LOT10』。ファンダムの前身であるプロポシェ時代に名を馳せたYUKI♡の『LOT LOT LOT』を2人対戦などで遊べるようにしたもの

山添博史です作の『山田克男』。タイトルの意味はよくわからないが、ゲームはタッグを組んで他のコンピュータチームとサイコロを振って戦うゲーム

Toxsoft作の『CG－7』。市販されているCGツールとほとんど同じ機能が備わっている。ターボRに対応しており、必要部分は高速モードにもなる

UMIPI作の『Dungeon Buster』。選考会での集計結果はトップだったが、ゲームそのものがすでに市販されているものと酷似していたために問題あり

★ファンダムへの投稿募集中! 応募要項は81ページ

P. S. 本文中で「来月の選考会に持ち越す」と書いてあった作品を含む、8月号の選考会が5月14日に行われた。その結果、「VS BLOCK BREAK DOWN GAME」と「CG－7」が採用決定。

選考会集計結果BEST5プラス1！

ダメなものはダメなの。え、なんのことかだって？　それは数十通もみかけた『MESOPOTAMIA』（4月号の選考会レポートに紹介）を掲載してくれという手紙についてだ。あの作品はテストプレイをした結果、すでに不採用が決まっていて、残念ながら作者から再投稿でもないかぎり掲載されることはない。かわりに、不採用を知った『MESOPOTAMIA』の作者、Nariクンから届いた手紙を右に載せてある。手紙の内容は『MESOPOTAMIA』の弱点についてだ。

さて、採用がずっと前に決まっていたにもかかわらず、保留となっていた『タコ&イカ』の3作目がようやく掲載されることになった。コルサコフからは「市販ゲーム級の作品だ。こういう作品がファンダムや付録ディスクを盛りあげてくれるのだ」。Orcからは「ボスキャラがなかなか手強くてはまった。ちなみにボスキャラとの対決は『ザナドゥ』に似ていたりして」とのコメントがあった。

今月から選考会集計結果でベスト5のほかにプラス1として、採用ラインぎりぎりの作品についてのみんなのコメントを載せることにしました。低い評価点と高い評価点をつけた審査員どうしの戦いが見れるかも。（ち）

➲Nariクンの手紙の2枚目には、「『MESOPOTAMIA』が不採用になってもわたしはまったくダメージを受けていない。半年ほどじっくりと構想を練って、再度プログラムを投稿するつもりである」と、ずいぶんたのもしいことが書いてあった。読者も期待しているだろう

実は、『MESOPOTAMIA』は投稿を意識して作ったものではない。受験勉強の合い間に気分転換として打ち込んだものだから、遊び手を楽しませるという面ではまだまだ不十分であり、ゲームとしてまずい点も多く見られる。だから本当のところ不採用になってもやむを得ないだろうと思っていた。私がこれを遊んでみて一番感じるのは、詰まるところゲームバランスの悪さだった。それについて思い当たることを3つ挙げる。

①兵力の概念を廃止した —— 一時期支配的だった「とにかく兵力を増やせば勝ててしまう」というゲームに対する反発から、兵力の考えを切り捨てた。その結果、戦争が国王や都市の条件に左右され、戦術としては全く詰まらないゲームになってしまった。

②テストプレイにあまり時間を割いていない —— 8月の終わり頃から作り始め、ゲームがほぼ完成に近づいたのは11月の中頃だった。それから1個月間細かいバランス調整やバグ取りなどをした後、冬休みに最終チェックを行い、センターテストの数日前に投稿するという厳しい進行だった。通しプレイをするとたっぷり3時間は掛かる。さすがに浪人するのはいやなので、テストプレイを徹底的にやることは出来なかった。

③もっぱら数字の羅列であり、ゲームにのめり込めない —— すでに紙上で指摘されたことだが、実は私も以前からそう思っていた。これはバランスうんぬんより、ゲームデザイン自体の問題である。例えばパラメーターがやたらと多いのに、それらのつながりがはっきりせず、単に数値を上げるだけの苦痛なゲームになってしまったこと。また、メソポタミアという雄大な舞台も作品に生かせず、人間臭のしない無機的・無感動なゲームになってしまったこと。当初は私も沢山のイベントを用意して、変化に富んだゲームにするつもりだった。その方が作っていても面白いからだ。しかし、メインルーチンを作ってしまうと残されたメモリは僅かであり、完成度の少ないイベントさえ四苦八苦しながら盛り込んだものだった。貧弱な戦争ルーチンにしても、制作も後半に差しかかってから作ったため、他の無駄な部分を削り削りしながら詰め込んだものである。漢字表示を実現したことも、メモリ不足の一因となった。

	LUNAR MISSION	CALL MENU	お習字ツール	CARD TANK	あるバイト2〜ビアガーデン編〜	YOPPARAI〜カラオケ編〜
	総計59点	総計59点	総計58点	総計56点	総計54点	総計44点
イシバシ ファンダムプログラム解析メンバー。今回はじめて、選考会に参加ができた	ちょっと難しすぎるんじゃないかな。ゲーム画面がシンプルすぎて、いまいちのめりこめなかった	速い、見やすい、便利の一言。おもしろくはないけれど、使いやすさというところを評価しました	書道をゲームにしたというアイデアを高く評価。とくに筆のはらいには関心。何度やっても飽きないのがいい	あまり好きでないタイプ。戦車にもうひとひねりほしかった。ゲームのおもしろさがあまり伝わってこなかった	ただビールを注ぐという単純な動作をゲームにしたところがポイントで、そこがまたおもしろかったので○	声(音)でキャラを動かすという発想に○。しかし、はじめてこのゲームをしたときは恥ずかしかった
Orc ディスクとFM音楽館担当者。今月はディスク作業で1週間缶詰状態となった	懐かしのムーンランディングをパワーアップしたものね。でもこれ、不条理に難しいよ	今なら8か9だね。だって便利だもん。軽いし。その場でファイルマスクできるとなお可。例：*．MAG	この「はね」は素晴らしいね。ただ、ある方向だと筆が細すぎるのが難点。はみ出すのは愛敬かな？	カードゲーム自体としてもおもしろいと思う。それぞれのカードに明確な性格付けがなされているのがいい	難しそうで、簡単そうで、やっぱり難しいビール注ぎをなかなかうまくシミュレートしてある	今なら9かな？　PCMを入力デバイスとして使った初めての作品だし。一発ギャグ的な要素もある
がまこ ゲーム攻略記事、ファンダム4色担当者。リクルートで忙しい毎日を送っている	ゲーム性は単純だけど、演出がうまいんだろうな。昔あった業務用のゲームをうまくリメイクしている	こういったツールものは採用されにくかったのに、採用されたのはリッパ。でもこんなに高得点とは意外	これをツールと呼んでいいものか……。とにかくこれを半画面ほどのリストに収めてしまった点は大きく評価	こういったゲームは、けっこう好き。なにがいいって、戦車がタイマンで撃ちあうなんて……。ねえ？	このゲームはひとりで遊ぶより、みんなでワイワイ遊んだほうがずっとおもしろいはず。もうひとひねり欲しい	声で操作できるのは新しいアイデア。でも悪くいうとそれだけ。もうすこし、キャラに魅力が欲しい。あとBGMも
コルサコフ ファンダム班の元締め。家族の期待を背負いながら教習所に通う日々を過ごす	古きよきむかしのパソコンらしいゲーム。むちゃくちゃむずかしいけどクリアできるような気がするので好き	付録ディスクもこんなふうに行けば……。けっこう懐が広く、いろんなプログラムと相性がよさそうなので	なかなかいい。「はね」のアイデアは秀逸、と思っていたのに、ささやがあんまりほめるのでなんとなく減点	おたがい現在の位置から動かずに礼儀正しく1手ずつ攻撃しあうところが儒教的。なんとなく遊びたくなる	よい。ただ、こういうアイデアの突出した、既成のメディア向けゲームは嫌う人も少ないが激賞する人も少ない	これは完全にアイデア点。ぜひ、このボイスコントロール路線をたくさんのプログラマがまねしてやってほしい
ささや ゲーム攻略記事担当者。最近やたらと誌面に登場するようになった	可もなく不可もないゲームの感じが僕にはする。おもしろみに欠けてるが、完成度がまあまあだったので7です	♤僕はプログラムなんかやんない。だから、こういうツールは大歓迎。But, 使うことは少ないので8だ	すばらしい!!　はらう瞬間がいい	①画面に迫力を！　②BGMをつけろ！　③攻撃方法を多彩に！　これが僕のほんのささやかな願いです	どこで最高点がとれるのだ？　ビールは注ぐものだから、量が上下するのは不合理だ。泡もなんかヘ〜ン	×ノーコメント。それはやめて（ちえ熱）　う〜、いうことをきかないのが本物の酔っぱらいみたいだ
ちえ熱 当コーナー担当者。実家が第一次産業であるためGWは田植えをしていた	わたしはこういうゲームに弱いのです。見かけが「ホバーアタック」に似ていたのでついついこの評価点	こういう便利なものは、あればいいにこしたことはないが、べつになくてもいいものと思っているから	「はね」のアイデアは立派だが、何度も遊んでみたいと思うアイデアと魅力が欲しかった	勝負にかけひきがあっておもしろい。しかし、「自爆」カードの役割はわかる気がするが、意味がないように思う	実際のビールのそそぎ方に似ているような気がするのでよかった。しかし、熱中してプレイできなかった	タイトルの付け方、内蔵マイクを使ったアイデアはいいが、ゲームそのものがまだまだ未開発のように思う
にゃん☆ 今回をもってテクノポリスへ移る。解析担当者として長い間おつかれさま	こういうなつかしいゲームもたまにはいいものでしょう。ターボR専用ならばもう少し工夫がほしい	便利ツールの投稿ですね。こういうツールがそろえば、使用環境もよくなってよいことでしょう	おおぅ、なぜ？　私はそれほどおもしろくないと思ったのだが、やはり人それぞれ好みが違うのね	なかなか。テキストのみのカードゲームの多い中、グラフィックを使っていたところが印象に残りました	アイデアがなかなかよいのではないかと思う。しかしゲームとしての完成度がいまいちという印象を受けた	全然操作性がよくなくてゲームとして完成していないと感じたのですが……。どうしてどうして教えて……
MORO プログラム解析、SB講座担当者。一生に一度のツキをむかえパチスロに励む	グラフィック、操作性とも良かったので8。楽しそうなゲームに見えるのも、ゲーム作りでは大事だ	メモリをワークにしているところやエラーで終わるところが不十分だが、作ってみるという姿勢はいい	DRAW文ですべて描いているために遅いという悪影響があり問題だが、「はね」というアイデアはいい	この手のゲームは好きだ。そのためにちょっと意識して辛い点になったかも。	どうすればいい点数になるのかいまいちわからなかったが、発想がおもしろい。	んー、PCMを使って声で操作する発想はいいのだけど、操作は運まかせに近い。まだまだ工夫できる気がする

【審査点案内】　9点以上＝絶対採用！　8点＝ぜひ採用したい　7点＝採用してもいい　6点＝採用レベルの作品だ　5点＝わからない　4点＝やめたほうがいい　3点以下＝採用は阻止したい

打ちこむ方へ

従来使用してきた「スーパーチェックサムプログラム」と「確認用データ」は、現在、掲載していませんが、テープユーザーの方のなかでご希望の方に「ファンダム」に掲載している主なプログラムとFM音楽館の全プログラムの、確認用データおよびスーパーチェックサムプログラムのリストを差しあげます。62円切手を添付した返信用封筒を同封して、〒105　東京都港区新橋4－10－7　TIM　MSX・FAN編集部「7月情報号確認用データ」係まで。

第1回ちえ熱賞発表。受賞者はFRIEVEに決定!

成人式はだれでも一生のうちに一度は体験できるもの。このちえ熱賞も、一生のうち一度だけ受賞することができる。しかし、だれでもというわけにはいかない。

●4月号
「おみくじ」のS・YACHIDA
「ETROⅡ」のTAKERON
「忍者への道」のH.T－2076

●5月号
「GIVE ME OXYGEN」のYUKI
「SNOW」のFRIEVE
「NEW TENKING」のRATOC
「7－CULUMNS」の情報ノイマン
「GEAR」のLNK

●6月号
「The Iai－giri」のSIOS

以上9名が、4月号から6月号の初採用者であり、したがってちえ熱賞候補者である。

賞は作品でなく作者に対して贈るものであるため、審査員は候補者たちの作品だけを見て審査するわけにはいかない。そこで、候補者に自身を語った作文を書いてもらった。作文の内容はMSXとの出会い、ファンダムに対する思い、初採用にいたる道のり、採用されたときの感想、などなど……。ただし、美化してあったり、おおげさに書かれてある作文もありうるという点にも注意した。そして、その作文をもとに、候補者の作品を考慮に入れながら作者のこれからの可能性を見ぬくための審査がおこなわれた。

審査員はファンダムの選考会メンバーに編集長と十字軍担当デスクを加えた10名。本命に1ポイントずつ投票したが、それでは決着がつかなかったため、さらにサブ(0.5ポイント)の追加投票を行った。その結果、4ポイントで、FREIVE がちえ熱賞を受賞。また、3.5ポイントでLNKが2位をとった。

どの作者にも一長一短が見え、本当は新人作者全員にこの賞を贈りたかった。今度はTIM賞を目指してみんながんばれ。(ち)

受賞者からひとこと

「まさか受賞するなんて思わなかった。「SHOP」(1992年6月号掲載。ちえ熱賞の対象となる期間中に採用された、「SNOW」に続く2作目)は、なんとなくできてしまった作品です。ファンダムで好きなゲームは『GREY COLLEAGUE』。第6回プロコンに投稿する作品は、「SHOP」のパート2みたいなもの。でも、パート2の作品を作るのはキライ。だから今度の作品は会社を舞台にした「SHOP」風の「COMPANY(カンパニー)」を作るつもりです」。

FRIEVE氏の小論文

僕がMSX2を買ったのは小学6年生の冬です。もちろんゲームが作りたいという理由で。親からの制限で1週間中1時間しかパソコンをいじれないなかでコツコツとゲーム作りに励んでいました。初投稿は2年前のプログラムコンテストへ送ったもので、採用ラインのはるか下で「20万円はおれのものだぜ!」といっていたのを覚えています。それからファンダムに1本、FM音楽館へ2本ぐらい送ったでしょう。結果はもちろん文句なしのボツ。そのころです。1週間1時間のわくをやぶって毎日2時間以上パソコンを使うようになったのは。このときが僕のプログラムを、いちばん上達させたときともいえるでしょう。しかし、運命とはきびしいものです。受験勉強のため1週間0時間という制限をつくられてしまったのです。しばらく僕のパソコン生活はSTOPしました。しかし、また僕は壁をつきやぶり、1日6時間やるようになりました。その成果が今回の採用だといえます。はっきりいって、これからも送りまくるつもりです。MSXは僕の人生の1割です。

LNK氏の小論文

MSXを手に入れ、Mファンで勉強して初めて完成したプログラムがだれもが一度は作ったであろうテトリス、それを対戦できるようにするために勉強したマシン語、そのとき知ったマシン語の魅力と可能性。それとプロコレ1の『PURE STAR』のリスト解説をながめていて思いついたシューティングゲームのアルゴリズム。そして作り始めたゲーム、それが『GEAR』です。考えてみると完成まで半年もかかっているんですよね(そのうち4か月は、作曲ができなくて悩んでいた)。そのあいだに、Mファンにディスクが付き、それならばとマシン語ファイルをそのままBASICリストの形に直さずに送ったのです。一種の賭でしたので、採用通知が届いたときは信じられませんでした。現在はイケイケとばかりに第6回プロコンを目指して2作制作中です。TPMさんのような息の長い常連さんになれたらと、思っています。MSXというマシンは非常に気に入っています。これから先、どうなっていくのかわかりませんが、たとえ大学や会社でほかのマシンを使っていくことになっても、趣味としてMSXを使い続けていきたいです。

審査員からのコメント

●僕は『GEAR』のLNKを推す。マシン語で作ったとはいえ、よくできていると思った。音楽もなかなかだった。グラディウスに似ているが、完成度が高かったのでよしとしよう。(ささや)

●わたしはFRIEVEを推薦する。作者のゲームに対する情熱と努力と可能性を評価したからだ。ゲームに対する情熱と努力はほかのどの作品もひけをとらず、選考するに当たっては非常に悩んだ。しかし、可能性という面で年齢を考慮した上で努力を評価した結果、この作品となったわけだ。惜しかったのは、『おみくじ』のS・YACHIDA。可能性としては、まだまだはかりしれないものを持っていると思われるので、これからもがんばってほしい。(イシバシ)

●「自分でゲームを作りたい」そんな思いでMSXを購入する人も多いと思う。でも実際は、マニュアルを開いた段階で挫折してしまう人が大部分なんじゃないかな。『おみくじ』のS・YACHIDAの作文を読むと、ビギナーが1本のゲームを作りあげるプログラミングの苦労がにじみでている。だから、彼を推す。これからもMSXを「キーボードが壊れる」ほどたたいて、新鮮なアイデアの作品を投稿して欲しい。(がまこ)

●コンピュータのほんとうの楽しみを知ってしまった投稿者の方々。みなさんの一喜一憂が、目に見えるようで、どの作文もステキな気持ちで読んだ。どんな制約を受けようとも、ついのめりこんでしまうFRIEVEをちえ熱賞に推薦。プログラム的にはどうの、という人もいるが、『SNOW』の花びらを拾い集めていくような、そんな気持ちにさせるところが大好き。(NORIKO)

●同好の士というのは頼もしいものだ。筆者は数々の壁を友達といっしょに乗り越えてきたと思われる。マシン語への挑戦、同好会の結成、コンピュータ専門学校へ進んだのも友達の影響かもしれない。「友達は大切だよ」とあらためて思いつつ、TAKERONに1票!(編集部F)

●新人というのに『GEAR』の完成度はどうだ。プログラムテクニックはなかなかのもので、これからの作品もかなり期待できる。(Orc)

●選考は作者による作文の要素を加味して行われたが、つごうにより作文を読まず、作品の内容だけで『The Iai－giri』を推薦した。効果音や動きのよさなど、小さな世界を作り上げているところが好きだからだ。後日、9作者の作文を読んだが、どれも甲乙つけがたく、1人にしぼることができなかった。(MORO)

●最初なんだから、プログラムが短かろうが、オリジナリティーがなかろうがかまわない。ようは、あっと人を驚かすエンターテイナーのプログラマになっていくかだと思う。それを感じたのが『ETROⅡ』の砂粒が着地するときにバウンドする演出をつけた作者だ。だからわたしはTAKERONを推す。(ちえ熱)

●現在の実力で『GEAR』のLNKか、ファンダムらしい作品としては『THE Iai-giri』のSIOSにしようか、などと夢はめぐり、けっきょく、この数か月、がんばりが目立ち、作文でも、「あしたは晴れだ!」への投稿でも泣かせてくれたFRIEVEを推した。2作目の『SHOP』では、ゲーム構成力のセンスを見せてくれたし……。ただしプログラミング能力はまだまだのようなので、ぜひプログラムの勉強をしてほしい。

ところで、ほかのちえ熱賞候補者のみなさん、これにこりず、ファンダムへの投稿をよろしくお願いします。(コルサコフ)

ショート講座 BGMを鳴らしたい その4

【先月までのあらすじ】「チューリップ」のBGMをなんとか鳴らすことに成功し、めでたし、めでたしで終わった。

＊

先月掲載したプログラムの行100は、

```
100 IF PLAY(Ø)
THEN RETURN
```

というものだった。「PLAY(Ø)」とは、音が鳴っているときは－1、鳴っていなければ0の値になる関数だ。すると行100ではなにをしているかというと、音が鳴っているかどうかの判定をしているわけだ。この判定をしないとどうなるか、つまり音が鳴っているあいだに他の音を鳴らしていくとどういう問題が生じるのだろうか？

そもそも音が鳴るのは、CPUがある場所に音のデータを置き、そのデータをPSGが拾うことで音が鳴る仕組みだ。ただし、CPUとPSGでは処理のスピードがちがう(CPUのほうが速い)。そのため、CPUがどんどん音のデータを置いていっても、PSGは、拾っても拾っても拾いきれない。ついには音のデータが「もうこれ以上置けない」というくらい積みあがってしまい、PSGが拾ってくれるのをCPUがまっている状態をおこす。これがプログラムを中断させるのだ。そのために音が鳴っているときは音のデータを置かせないようにするのが大事。(ち)

質問箱 COLOR文の切り換えとは?

Q AVフォーラムでよくある、COLOR文の切り換えとはどういうことですか？

(広島県・大羽孝典／14歳)

A 色はR(赤)、G(緑)、B(青)の3つの成分から成り立っていて、カラーコード15(白)のR、G、Bは7、7、7となっている(値はその色の明るさをあらわし7が最大値)。また、カラーコード1(黒)の場合は0、0、0の最低値、カラーコード10(黄)だと6、6、1でありRとGの成分が多いわけだ。この3つの色の成分を変えるのが、

COLOR=(カラーコード，R，G，B)

という命令。例えば白を黄色にしたいとすれば、

COLOR=(15，6，6，1)

としてやる。つまりこれがCOLOR文の切り換えだ。このテクニックはよくAVフォーラムの作品に見られるので、そちらを参考にしてみてね。(ち)

⬆今月AVフォーラム掲載の「真夏の太陽」は、赤と黄色を交互に変えている

情報局 5月号『3D立体』をMSX2で鑑賞する

5月号に掲載された『3D立体』をMSX2で動かす改造方法がいくつかきた。そのなかで、I－SAWクン(宮城県・14歳)の情報を紹介するぞ。

まず、行10を削除。行60の4列目(WIDTH40として)の「SCREEN12」の12を5にする。行90の3、5列目の「CL＊8」を「CL￥2」にする。あらたに、

```
65 FORI=Ø TO 14:COLOR=(I+1, I¥2, I¥2+(IMOD2)):NEXT
```

を加える。これで少々グラフィックの質はおちるが、正多面体の回る姿がMSX2でも見えるよ。もっと簡単に行10を削除し、行60の「SCREEN12」を「SCREEN8」にしてもいい。(ち)

1行プログラム 避雷針 by 村上義孝

ハイスコア機能つきの超難度反射神経ゲームを送ってきてくれたのは村上義孝クン(広島県・14歳)。

避雷針"￥"をカーソルキーの左右で操作して、画面の上から降ってくるカミナリ"V"をうけとめるゲームだ。受けとめた回数がスコアとして加算されていく。また受けとめそこなうとゲームオーバー。STOPキーでリプレイ。ちなみに作者のハイスコアは18。(ち)

```
1 SCREEN1:WIDTH29:FORP=0TO99:M=5:CLS:FOR
I=0TO21:M=M+(RND(-TIME)*2-1-(M<2))*-(I<1
5):LOCATEM,I:PRINT"V":S=STICK(0):X=X+(S=
7ANDX>0)-(S=3ANDX<25):LOCATEX,21:PRINT"
¥ ":NEXT:IFVPEEK(6787+X)=86THENBEEP:NEXT
ELSEH=H-(H<P)*(P-H):PRINT"SC"P"HI"H:POKE
-869,1:GOTO1
```

1行プログラム TYPE MASTER「速打マン」 by 庄子達彦

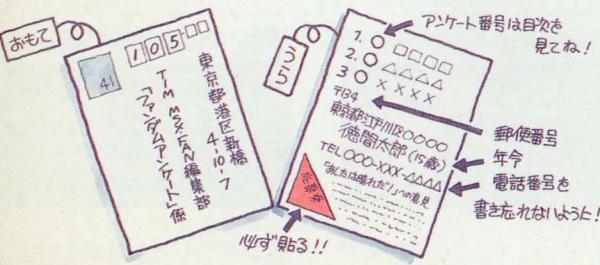
庄子達彦クン(宮城県・17歳)のこのおかしいタイトルの作品は画面にあらわれた文字とおなじ文字をすばやく入力するゲーム。

```
SCREENØ:WIDTH4Ø:KEYOFF
```

を最初に実行し、CAPSキーを押して英大文字モードにしておいてからRUNする。左から1文字登場してくるのでその文字とおなじキーを押すと得点、文字が右端までいくとゲームオーバー。この手のタイプはよくあるが、文字の動きがよかったので採用した。(ち)

```
1 R=RND(-TIME):CLS:C$=CHR$(65+RND(1)*26)
:FORI=0TO39:LOCATEI,10:PRINTC$;:IFINKEY$
=C$THENI=40:NEXT:SC=SC+1:GOTO1ELSEFORJ=0
TO100-I*20:NEXT:PRINTCHR$(8);" ":NEXT:PR
INTSC
```

ファンダムアンケート大募集

「今月のファンダムでためになった2色記事のベスト3」をハガキに書いて送ってください。下のハガキの書き方をよく見てね。また、「あしたは晴れだ！」の今月のテーマに対する意見も書いてくれるとうれしい。しめ切りは6月末日。

抽選で10名にオリジナルグッズをプレゼントするよ。

■アンケート集計結果(5月号)

それでは、3月号の集計結果を発表しよう。3位は「スーパービギナーズ講座」、2位は「ちえ熱の選考会レポート」、1位は「あしたは晴れだ！」でした。

■ハガキの書きかた

スクラムへの投稿募集

当スクラムでは、以下の各コーナーでのハガキによる投稿を募集している。

●質問箱＝読者から寄せられた質問にお答えしている。プログラムがうまく動かないときや、知りたいテクニックがあるときなど、広く質問を受け付けている。解答はそのつど適任者がおこなう。

●情報局＝掲載プログラムの改造法やウル技、バグ情報、読者へのメッセージなどを募集。掲載者にはMファン特製テレカを贈呈。

●1行プログラム＝そのものずばり、たった1行のリストでできたプログラム。ゲーム、ツール、CGなんでもOK。こちらも掲載者にはMファン特製テレカを贈呈。

●あしたは晴れだ！＝9月号のテーマ「初心者だった頃のわたし」について、みんなの意見を大募集(しめ切りは6月末日)。また、「あしたは晴れだ！」のテーマ案も同時に募集中。疑問に思っていることや、いろいろな人に意見をききたいことなどをハガキに書いて送ってきてほしい。意見とテーマの採用者には記念品を贈呈する。どしどし、送ってきてね。

あて先は、Mファン編集部「ファンダムスクラム・○○○」係まで(○○○に各コーナー名を入れる)。住所・氏名・年令・電話番号も忘れずに。アンケートハガキのメッセージ欄でもOK。ただし、コーナー名を明記すること！

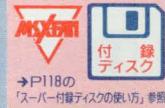
【5月号ファンダムアンケート当選者発表】〈北海道〉窪田健治〈埼玉県〉野村和之〈神奈川県〉福山則夫・村田知雄〈静岡県〉杉山祐樹〈三重県〉川村元也〈大阪府〉市村洋次郎・松本敬〈広島県〉佐伯慎二〈長崎県〉温井信博

ファンダムアンケート⑦ 応募券

スーパー ビギナーズ Super Beginners' 講座

超初心者

第19回
グラフィック入門その7

MSX・FAN 付録ディスク
➔P118の「スーパー付録ディスクの使い方」参照

マウスを使ったほとんどすべてのツールには、直線を引いたり、円や四角を描く機能がある。そりゃそうだ。どんなに自由な線が描けるといっても、マウスで直線や円を描くのはかなり大変なのだから。

マウスでは描きにくい線

ほとんどのCGツールでは、マウスにより絵が描けるようになっていて、そのために自由に線が描ける利点がある。

しかし、いくらマウスで自由に線が描けるといっても、マウスにも苦手なものがあるのだ。

それは、前に紹介したようなプログラム的な線だ。直線や四角形、円といった、きちっとした図形をマウスで描くのはかなり苦しい作業になる。まあ、こういった図形を直接で描くのは、マウスに限らず難しい作業なのだが。

そこで、ほとんどのツールに直線や四角、円などの図形を描くためのコマンドやモードが用意されていて、それを使うことでこういった図形も扱えるようにしているのだ。

ところで、こういった図形は、どんな命令を使えば描くことができるのだろうか。

■LINEとCIRCLE

これらの図形(直線や四角形、円)を描くには、LINE命令とCIRCLE命令を使えばかんたんだ。

LINE命令を使うと、直線、長方形、中を塗りつぶした長方形の3つの図形を描くことができ、論理演算子も使える。

また、CIRCLE命令では、中心点の座標と半径のドット数、開始角、終了角、比率の指定によりさまざまな円を描くことができるのだ。

どちらの命令も、あとで紹介しているので読んでほしい。

なぜSCREEN5なのだろう？

このあいだ、ちえ熱が「どうしてSCREEN5なんだろう？」といっていた。どうやらちえ熱は、SB講座でSCREEN5を使っているのを見て、ファンダムやAVフォーラムの投稿作品に、SCREEN5を使っているものが多いことを思い出して、疑問を持ったようだ。

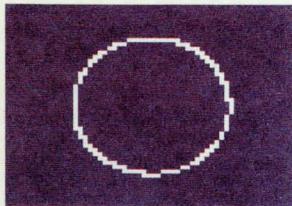
ところで、5月号のSB講座でグラフィック画面の各モードについて紹介していたのを覚えているだろうか？

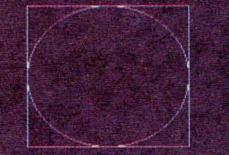
ここではもう一度、各画面モードの特徴と、なぜSCREEN5を使うのかを紹介しよう。

■2種類の画面モード

グラフィック画面には、大きくわけて2種類のモードがある。そのひとつがSCREEN2～4の画面モードで、SCREEN2と4では色の使い方に制約があり、SCREEN3はドットがやたら大きく(左下の写真)使いづらい。

もうひとつがSCREEN5以降の画面で、COPYやSETPAGEなどの命令が使えるが、なかには横のドット数が倍になり細かいぶん見にくかったり、色数が少ない、または色数は多いがパレットがない画面モードがある。

これらの画面モードのなかで、SCREEN5の画面が、色数、ドット数とも標準的で扱いやすく、使われる頻度が高いのだ。

⬆SCREEN3の画面に円を描くと、位置によってはいびつな円になる

SCREEN5の場合

SCREEN7の場合

⬆下のリストはSCREEN5の画面に四角形と円を表示するもの。これをSCREEN7に変えて実行すると、四角形は縦長になるが、円はほぼ、おなじように表示される

```
10 SCREEN5
20 X=128:Y=96
30 CIRCLE(X,Y),64
40 LINE(X-64,Y-64)-(X+64,Y+64),15,B
50 GOTO50
```

SCREEN5の場合

SCREEN7の場合

⬆SCREEN5とSCREEN7の画面に文字(漢字)を表示させてみた。漢字に限らず、SCREEN5と7では横のドット数が違うので、文字の表示も細長くなるのだ

SB進路相談

【エスケープシーケンスの紹介】 6月号のSB進路相談で、エスケープシーケンスを教えてほしいという質問というか、要望があったので、この欄外にて紹介しよう。まず、エスケープシーケンスというのはどんなものかを説明しよう。エスケープシーケンスは、CHR$(27)のエスケープコードというコントロールキャラクタと、ある特定の文字を組み合わせて、PRINT文で表示する文字列に指定したときに行える画面制御のことをいう。例えば、文

LINE命令の使い方

ＬＩＮＥ命令は、マウスでは描きにくい直線や四角形(長方形)を描くための命令なのだが、このＬＩＮＥ命令にはいろいろな使い方があるのだ。

もちろん、直線や四角形を描くことには変わりはないのだが、直線と四角形というだけでも2つの使い方があり、ほかにも四角形の中を塗りつぶしたり、論理演算子を付けて色を変化させたりできるのだ。

ＬＩＮＥ命令の書式は下にあるように、開始点と終了点の2つの座標、表示する色、機能、論理演算子と5つの情報を指定するようになっている。

また、5つの情報のうち、2つの座標以外は指定を省略することもできる。つまり、最低でも2つの座標さえ指定すれば、ＬＩＮＥ命令が使えるのだ。

■機能などの指定

まず、座標以外の指定について説明しよう。

ＬＩＮＥ命令でどんな図形が描かれるかは、機能の指定で決められる。

この機能の指定を省略すると直線を描き、"B"を指定すると四角形を描く。また、"BF"と指定すると四角形の中を塗りつぶした図形を描くのだ。

表示する色はそのままの意味で、省略するとCOLOR命令で指定された前景色が使われる。

論理演算子を付けると、表示される色と元の色とで論理演算が行われ、その結果の色が画面に残る。これを利用すれば、ある範囲の図形の色を反転することなどもできるのだ。

■座標の指定

ＬＩＮＥ命令は、開始点と終了点の2つの座標を指定して描くようになっている。

この2つの座標の指定方法にはいくつかのやり方があって、多くの場合、右のリスト１のように、画面の左上を基準としたグラフィック座標系で指定する絶対座標指定を用いる。

この他に、リスト2のようにＬＰ(最終参照点)を利用した指定方法がある。

ＬＰとは、最後に画面に表示(または移動)した点という意味で、グラフィック画面のカーソル位置のようなものだ。

開始点の指定を省略すると、ＬＰが開始点として扱われる。また、開始点を相対座標で指定したときは、ＬＰからの相対座標となる。

終了点を相対座標で指定したときは、開始点からの相対座標になる。終了点は省略することができないので注意が必要だ。

LINE命令の実行例

下のリストを実行すると、写真のように直線、四角形、中を塗りつぶした四角形の３つを表示する。

リスト１では、それらの図形を表示している３つのＬＩＮＥ命令には、絶対座標を使っている。

リスト２はリスト１の絶対座標指定を違う指定方法にしたものだ。

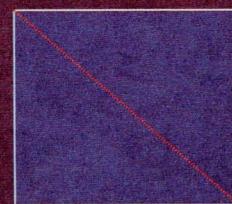
行20では終了点を開始点からの相対座標で指定しているし、行30では開始点の座標を省略。行40は開始点を省略したうえに、終了点を相対座標で指定しているのだ。

※打ちこんで試してみよう。

■リスト１

```
10 COLOR15,0,0:SCREEN5
20 LINE(50,50)-(150,150),5,BF
30 LINE(50,50)-(150,150),15,B
40 LINE(50,50)-(150,150),8
50 GOTO50
```

■リスト２

```
10 COLOR15,0,0:SCREEN5
20 LINE(50,50)-STEP(100,100),5,BF
30 LINE-(50,50),15,B
40 LINE-STEP(100,100),8
50 GOTO50
```

⇧実行後は上の写真のような画面になる。行20のＬＩＮＥ命令では塗りつぶした四角形(青の四角)、行30では四角形(白の四角)、行40では直線(赤の線)を表示する

LINE(開始点の座標)ー(終了点の座標),カラーコード,機能,論理演算子

●開始点と終了点の座標指定

①絶対座標での指定　例：LINE　(XX, YY)－(X, Y)

②相対座標での指定　例：LINE　STEP(＋x,＋y)－(X, Y)

　　　　　　　　　　　　LINE　(XX, YY)－STEP(＋x,＋y)

③開始点の省略　　　例：LINE　－(X, Y)

【開始点の座標指定】 開始点の座標は絶対座標、ＬＰからの相対座標、ＬＰと3つの指定方法がある。このうち、ＬＰからの相対座標指定のときは、座標のまえにSTEPを付け、X座標、Y座標とも増分で指定する。また、開始点を省略すると、ＬＰを開始点として扱う。

【終了点の座標指定】 終了点の座標指定には、絶対座標と開始点からの相対座標指定のいずれかを用いる。終了点を相対座標で指定した場合、開始点のときとは違い、ＬＰからの増分ではないので注意が必要だ。また、終了点の座標は省略することができない。

【ＬＩＮＥ実行後のＬＰ】 ＬＩＮＥ命令を実行したあとは、ＬＰは終了点の位置に移動する。

●機能の指定

省略……２点を結ぶ直線の表示

B………２点を対角とする長方形を表示

ＢＦ……２点を対角とする長方形を塗りつぶして表示

●論理演算子の指定(SCREEN5以降で可能)

PSET(または省略)……指定色でそのまま表示

PRESET …………………指定色のNOTの色で表示

AND ………………………指定色と元の色とのANDの色で表示

OR…………………………指定色と元の色のORの色で表示

XOR ………………………指定色と元の色とのXORの色で表示

字の表示位置を指定するＬＯＣＡＴＥ命令とおなじ働きをするエスケープシーケンスとか、１行分画面をスクロールさせたり、１行新しい行を挿入したりできるのだ。変わったところで、カーソルの形を変えたり、見えなくしたりもできる。ただしこれらエスケープシーケンスは、ＰＲＩＮＴ命令でしか使用できないので、ファンクションキーに登録したりしても意味がないので注意しよう。まあ、ＰＲＩＮＴ命令と１セットと覚えていればいい。

CIRCLE命令の使い方

直線さえ描くことができれば、それを組み合わせてある程度の図形は描くことができる。しかし、こと円となると難しい。

そういった円を描く命令がCIRCLE命令なのだ。

CIRCLE命令は、真円を描くためだけの命令ではなく、比率を設定しての楕円や、開始角・終了角を設定して部分円を描くことだってできる。

CIRCLE命令の書式は、下にあるように円の中心の座標、半径のドット数、表示色、開始角、終了角、比率の6つの情報を指定することができる。

このうち、円の表示位置は中心点の座標で、円の大きさは半径のドット数で決まり、これだけ知っていればとりあえず円を表示することはできる。

表示色は円を描くときの色で、CIRCLEには論理演算子はないので、そのままの色で表示される。

開始角と終了角の指定は難しい。一口にいえば部分円を描くための円の描き始めの位置と、描き終わりの位置を角度によって指定するのだ。

比率は円のつぶれ具合を、縦方向と横方向の比率で指定するもので、この値を操作すると楕円を描くことができるのだ。

■CIRCLEの角度

さて、CIRCLEの開始角と終了角の説明をしよう。

右のリスト3は、開始角と終了角を指定したCIRCLEの例で、角度にはラジアンという単位を使用する。

時計でいえば、3時の位置から反時計回りに1周すると2πラジアンという値になるので、開始角がπラジアン、終了角が0(または2π)ラジアンなら9時の位置から反時計回りに3時の位置まで円を描くことになる。

角度の範囲は−2πから2πまでで、負のときは半径も描かれる。また、負の値でも、角度は絶対値の値になるので、−πもπも、おなじ位置となる。

ただし、πといってもグラフィックキャラクタのπではなく、数値のπ(3.14159……)のπなので注意しよう。

■比率

比率は楕円を描くためのもので、右のリスト4はその例だ。

比率の指定は、横方向に対して縦方向をどれくらいにするかの割合を指定するので、比率が1より大きければ縦長の楕円に、1より小さければ横長の楕円になる。例えば比率が2のとき、縦方向は横方向の2倍なので縦長の楕円になるというわけだ。

CIRCLE命令の実行例

リスト3は開始角と終了角を設定した場合の円の描かれ方の例。

行20はπの値を関数により計算し、P#という変数に設定(覚えておくと便利だろう)。

行30は開始角を0、終了角をπにして半円を描いている。

行40は開始角と終了角を入れ換えて反対側に半円を表示する。

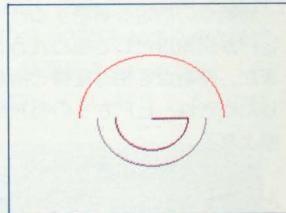
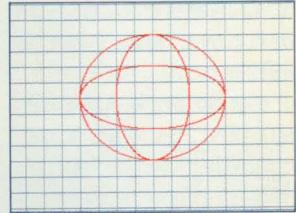
行50は終了角を−2πにして、終了角の位置から半径を表示している。0も2πも−2πもおなじ位置になることに注意しよう。

リスト4は比率を設定したときの例で、行20〜50のLINE命令でわかりやすいようにマス目を表示している。比率が1より大きいと縦長の楕円、1より小さいと横長の楕円になる。ただし、どのような楕円も、比率が1の半径がおなじ円より大きくなることはないので注意しよう。

■リスト3

```
10 COLOR1,15,15:SCREEN5
20 P#=ATN(1)*4
30 CIRCLE(128,96),64,8,  0, P#
40 CIRCLE(128,96),48,5, P#,  0
50 CIRCLE(128,96),32,1, P#,-P#*2
60 GOTO60
```

■リスト4

```
10 COLOR1,15,15:SCREEN5
20 FORI=0TO15
30 LINE(0,I*16)-(255,I*16),7
40 LINE(I*16,0)-(I*16,211),7
50 NEXT
60 CIRCLE(128,96),64,8
70 CIRCLESTEP(0,0),64,8,,,2
80 CIRCLESTEP(0,0),64,8,,,1/2
90 GOTO90
```

↑リスト3の実行画面。角度を指定すると部分円を表示できる

↑リスト4の実行画面。縦と横の比率がきれいに1対2になっている

■CIRCLE命令の書式

CIRCLE(円の中心点の座標),半径,カラーコード,開始角,終了角,比率

●円の中心の座標指定

①絶対座標での指定　例：CIRCLE　(XX, YY)

②相対座標での指定　例：CIRCLE　STEP(+x, +y)

●半径の指定

そのものズバリ半径のドット数を指定する。しかし、比率が1以外(楕円)のときを考えると、中心点からの最大距離という意味で理解しておいたほうが無難だ

●開始角、終了角の指定

−2πから2πまでの数値で、円を描き始める位置と、描き終える位置を指定する。角度は真右の位置から、反時計回りで2πで1周する。また、マイナスの数値を指定すると、中心点からその位置まで線が描かれる。ただし、マイナスの数値の場合、実際の角度には絶対値を使用しているので、−πとπ、−1/2πと1/2πなどのように、絶対値が同じものは同じ角度とみなされるので注意が必要。ちなみに、πの値は「ATN(1)＊4」でかんたんにえられるので覚えておこう

●比率の指定

比率は楕円を描くための指定で、「Y方向の距離/X方向の距離」になっているので、1より小さければ横長の楕円になり、1より大きければ縦長の楕円になる。比率の指定を省略した場合、SCREEN 6と7に限り2(X方向の距離が2倍)になるので注意が必要だ

※CIRCLE命令を実行した場合、LPは中心点の座標になります。

【エスケープシーケンス一覧】　PRINT命令と組み合わせて使用する

●CHR$(27)+"Y"+CHR$(32+y)+CHR$(32+x)……カーソルをLOCATE x, yの位置に移動する

●CHR$(27)+"A"……カーソルを1文字ぶん上に移動する　●CHR$(27)+"B"……カーソルを1文字ぶん下に移動する

簡易線画ツールへの組みこみ

では、今回紹介したＬＩＮＥ命令とＣＩＲＣＬＥ命令を、先月の簡易線画ツールに組みこんでみよう。

下にある少し長めのリストがＬＩＮＥ命令とＣＩＲＣＬＥ命令を組みこんだ簡易線画ツール7月号バージョンのリストだ。

今回、ＬＩＮＥ命令とＣＩＲＣＬＥ命令を拡張するために、先月より多くリストを変更した。

変更した部分は、ＬＩＮＥ命令の処理とＣＩＲＣＬＥ命令の処理をファンクションキー割りこみに設定するために、行30を変更。さらに、ＬＩＮＥ命令とＣＩＲＣＬＥ命令の各処理を行500からと行600からに作成して追加した。

また、ＬＩＮＥ命令は2つの座標を、ＣＩＲＣＬＥ命令では中心点と半径の2つの情報が必要になり、使いやすさを考えると、マウスでそれらを設定できるようにしたほうがいい。

そこで、マウスによる座標計算の部分をサブルーチンにして、ＬＩＮＥ命令とＣＩＲＣＬＥ命令の各処理でも使用できるようにした。

このため、行40以降のメインルーチンとサブルーチン部分が変更されている。

簡易線画ツールの使い方は右の一覧をみてほしい。

各処理の詳しい解説は次ページからで行っているので、そちらもぜひ読んでほしい。

■F6、F7キーの割りこみ設定

```
30 K=8:ON KEY GOSUB,,,,,,,400,200,300:GO
SUB100
```

```
30 K=6:ON KEY GOSUB,,,,,600,500,400,200,
300:GOSUB100
```

■操作一覧

●メイン

【マウス】　カーソル移動
【右ボタン】　画面消去
【左ボタン】　線を描く

●ファンクションキー割りこみ処理

【Ｆ６キー】　カーソルの位置を中心とする円を描く
　マウス……カーソル移動(円の大きさ指定)
　右ボタン……キャンセル
　左ボタン……決定、円の表示
【Ｆ７キー】　カーソルの位置から直線、四角を描く
　①直線、四角の大きさ指定
　　マウス……カーソル移動(直線、四角の大きさ指定)
　　右ボタン……キャンセル
　　左ボタン……決定
　②直線か四角か入力
　　L(l)……直線
　　B(b)……四角
　　F(f)……塗りつぶした四角
【Ｆ８キー】　現在の描画色で描かれたワクの中を塗る
　1～9、A～F(a～f)……塗る色の入力(16進コード)
【Ｆ９キー】　画面データの保存
【Ｆ10キー】　画面データの読みこみ

■簡易線画ツール（7月号バージョン)ファイル名:SAMPLE.SB7

```
10 SCREEN5,0:COLOR15,0,0:CLS
20 SPRITE$(0)="みたタ♠":C=15
30 K=6:ON KEY GOSUB,,,,,600,500,400,200,
300:GOSUB100
40 XX=X:YY=Y:GOSUB130
50 A=VAL("&H"+INKEY$):IFA>0THENC=A
60 PUTSPRITE 0,(X,Y),C,0
70 IFSTRIG(1)THENLINE(XX,YY)-(X,Y),C
80 IFSTRIG(3)THENCLS
90 GOTO40
100 FORI=KTO10:KEY(I)ON:NEXT:RETURN
110 FORI=KTO10:KEY(I)OFF:NEXT:RETURN
120 IFINKEY$=""THENRETURNELSE120
130 A=PAD(12)
140 X=X+PAD(13):IFX<0THENX=0 ELSEIFX>255
THENX=255
150 Y=Y+PAD(14):IFY<0THENY=0 ELSEIFY>211
THENY=211
160 RETURN
200 ' F9 ｷｰ ｻﾝﾌﾟﾙ:ｶﾞﾒﾝ save ──────────
210 GOSUB110:BEEP
220 BSAVE"SCREEN5 .GRP",0,&H69FF,S
230 GOSUB100:RETURN
300 'F10 ｷｰ ｻﾝﾌﾟﾙ:ｶﾞﾒﾝ load ──────────
310 GOSUB110:BEEP
320 BLOAD"SCREEN5 .GRP",S
330 GOSUB100:RETURN
400 ' F8 ｷｰ ｻﾝﾌﾟﾙ:PAINT ｻﾌﾞ ──────────
410 GOSUB110:BEEP
420 GOSUB120:A=VAL("&H"+INPUT$(1))
430 IFA=0THENA=C
440 PAINT(X,Y),A,C
450 GOSUB100:RETURN
500 ' F7 ｷｰ ｻﾝﾌﾟﾙ:LINE ｻﾌﾞ ──────────
510 GOSUB110:BEEP:XX=X:YY=Y
520 GOSUB130:PUTSPRITE 1,(X,Y),C,0
530 FORI=0TO1:LINE(XX,YY)-(X,Y),15,,XOR:
LINE(XX,YY)-(X,Y),15,B,XOR:NEXT
540 IFSTRIG(3)THEN580
550 IFSTRIG(1)=0THEN520 ELSEGOSUB120
560 BEEP:A=INSTR("LlBbFf",INPUT$(1))
570 IFA=0THEN560 ELSEIFA<3THENLINE(XX,YY
)-(X,Y),C ELSEIFA<5THENLINE(XX,YY)-(X,Y)
,C,B ELSELINE(XX,YY)-(X,Y),C,BF
580 IFSTRIG(1)ORSTRIG(3)THEN580
590 PUTSPRITE 1,(0,217):GOSUB100:RETURN
600 ' F6 ｷｰ ｻﾝﾌﾟﾙ:CIRCLE ｻﾌﾞ ──────────
610 GOSUB110:BEEP:XX=X:YY=Y
620 GOSUB130:PUTSPRITE 1,(X,Y),C,0
630 IFSTRIG(3)THEN670
640 IFSTRIG(1)=0THEN620
650 R=SQR((X-XX)^2+(Y-YY)^2)
660 CIRCLE(XX,YY),R,C
670 IFSTRIG(1)ORSTRIG(3)THEN670
680 PUTSPRITE 1,(0,217):GOSUB100:RETURN
```

SB進路相談

●ＣＨＲ＄(２７)+″Ｃ″……カーソルを１文字ぶん右に移動する
●ＣＨＲ＄(２７)+″Ｄ″……カーソルを１文字ぶん左に移動する
●ＣＨＲ＄(２７)+″Ｈ″……カーソルをホームポジション(ＬＯＣＡＴＥ０, ０の位置)に移動する
●ＣＨＲ＄(２７)+″ｊ″またはＣＨＲ＄(２７)+″Ｅ″……画面を消去する

直線や四角を描く処理を作る

LINE処理の組みこみ

ここでは、ＬＩＮＥ処理を簡易線画ツールの処理として作成する方法について紹介しよう。

■ＬＩＮＥ処理の仕組み

ＬＩＮＥ命令を使うとき、最低限必要な情報がある。それは開始点と終了点の２つの座標と、どのような図形を表示するかを指定する機能に関する情報だ。

開始点の座標は、ファンクションキーの割りこみがかかったときのカーソルの座標を使用し、終了点の座標はＬＩＮＥ処理の中で選択・決定するようにした。

また機能は、キー入力により選択することにした。

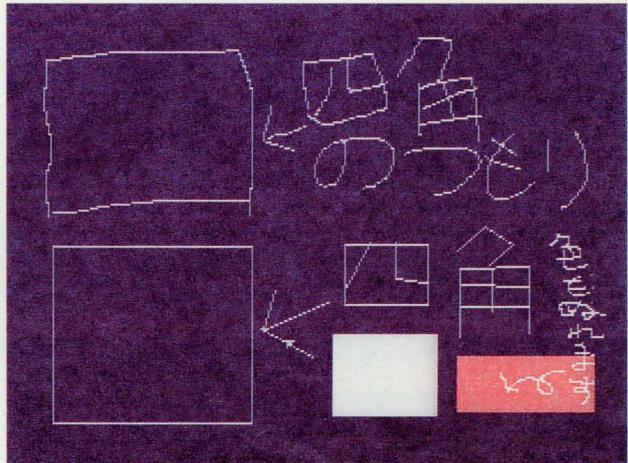
これで必要な情報が得られるのだが、いざ使ってみようとするとどのような図形が描かれるかわかりにくいという欠点がある。

そこで、ＬＩＮＥ処理のなかで、実際にどのように線が描かれるかをＬＩＮＥ命令を使って表示させることにした。

しかし、ＬＩＮＥ命令を使って実際に描いてしまうと、もともとあった絵が影響を受けてしまうことになるので、論理演算子のＸＯＲを活用することにした。

論理演算子のＸＯＲを活用すれば、ＬＩＮＥ命令で実際に図形を描いてしまっても、もういちどおなじ図形を、おなじ位置にＸＯＲを使って表示すると、もとの状態にもどってくれるのだ。

こうしてできたのが下で詳しく説明しているＬＩＮＥ処理だ。

これでマウスでは描きにくかった直線や四角が表示できるようになったので、試してみてほしい。

↑直線や四角が描けるようになったので、上の写真のような絵でもかんたんに描けるのだ。マウスでこんな絵を描こうとしたら、きっとゆがんでしまうだろう

割りこみ禁止 開始点の座標保存

```
510 GOSUB110:BEEP:XX=X:YY=Y
●割りこみ禁止サブ
110 FORI=KTO10:KEY(I)OFF:NEXT:RETURN
```

ファンクションキー割りこみ処理で、まず最初にやることは、割りこみの禁止だ。ここでは、行110の割りこみ禁止サブを呼び出して割りこみを禁止している。また、処理を行うときに、カーソルの座標(開始点)を保存している。

終了点の選択、決定

- サブカーソル移動、表示
- ＬＩＮＥの例表示、消去
- 決定入力受け付け（キーバッファクリア）

キャンセル入力受け付け

```
520 GOSUB130:PUTSPRITE 1,(X,Y),C,0
530 FORI=0TO1:LINE(XX,YY)-(X,Y),15,,XOR:
LINE(XX,YY)-(X,Y),15,B,XOR:NEXT
540 IFSTRIG(3)THEN580
550 IFSTRIG(1)=0THEN520 ELSEGOSUB120
●マウス入力サブ
130 A=PAD(12)
140 X=X+PAD(13):IFX<0THENX=0 ELSEIFX>255
THENX=255
150 Y=Y+PAD(14):IFY<0THENY=0 ELSEIFY>211
THENY=211
160 RETURN
●キーバッファクリアサブ
120 IFINKEY$=""THENRETURNELSE120
```

この部分がいちばんのポイントとなる部分で、ＬＩＮＥ命令を実行するときの終了点の座標を設定する処理だ。まず行130のマウス入力サブを呼び出して終了点の座標を更新し、サブカーソルのスプライトを表示する(行520)。

行530にあるＬＩＮＥ命令は、現在どのような図形が描けるかを試しに描く処理だ。ＬＩＮＥ命令の前後にあるＦＯＲ～ＮＥＸＴループで２回実行されるので、１回目にＸＯＲで線を引いても、２回目でもとにもどってしまうのだ。

行540はキャンセル判定で、右ボタンの入力があれば行580へ飛ぶ。行550で左ボタンの入力がなければ処理を繰り返し、入力があればキーバッファクリアサブを呼び出す。

ＬＩＮＥの種類入力

```
560 BEEP:A=INSTR("LlBbFf",INPUT$(1))
```

ＬＩＮＥ命令の機能の部分を入力する処理で、キー入力により選択される。

ＬＩＮＥ命令の種類は英字で行われ、Ｌなら直線、Ｂなら四角、Ｆなら塗りつぶした四角となる。ここではそれ以外の文字でも入力される。

ＬＩＮＥの実行

```
570 IFA=0THEN560 ELSEIFA<3THENLINE(XX,YY
)-(X,Y),C ELSEIFA<5THENLINE(XX,YY)-(X,Y)
,C,B ELSELINE(XX,YY)-(X,Y),C,BF
```

開始点と終了点、機能が決まったところで、ＬＩＮＥ命令を実行する部分。機能は変数では指定できないので、入力を判定して、それぞれ実行される。また、行560で入力がＬＢＦのどれでもなかった場合(ただし小文字は可)、もういちど行560を実行する。

入力終了待ち

```
580 IFSTRIG(1)ORSTRIG(3)THEN580
```

ここでは、マウスの左右のボタンの入力が、終了するまで待つ処理を行っている。

これは、ＬＩＮＥ処理を終えたときに線を引いたり画面を消してしまわないようにするために必ず必要になる処理だ。

スプライト消去 割りこみ許可

```
590 PUTSPRITE 1,(0,217):GOSUB100:RETURN
●割りこみ許可サブ
100 FORI=KTO10:KEY(I)ON:NEXT:RETURN
```

ＬＩＮＥ処理の中で使用した、サブカーソルのスプライトを消去する。そして、処理の始めで割りこみを禁止しているので、処理を終えるまえに、行100にある割りこみ許可サブを呼び出して、ファンクションキーの割りこみを許可しているのだ。

●ＣＨＲ＄(２７)＋″Ｌ″……カーソルのある位置に１行挿入して以降の行を下へスクロールする
●ＣＨＲ＄(２７)＋″Ｍ″……カーソルのある位置を１行削除して以降の行を上へスクロールする
●ＣＨＲ＄(２７)＋″Ｋ″……カーソルの位置から右側にある文字を消去する

円を描く処理を作る

CIRCLE処理の組みこみ

簡易線画ツールに、こんどは円が描けるようにＣＩＲＣＬＥ処理を組みこむやり方を紹介しよう。

ところで、ＣＩＲＣＬＥ処理を組むまえに、ＣＩＲＣＬＥ命令のどこまでを組み入れるかが問題になってくる。

この問題は、どこまでの情報を設定すればいいかにつながるので、あらかじめ決めておかなくてはいけないことなのだ。

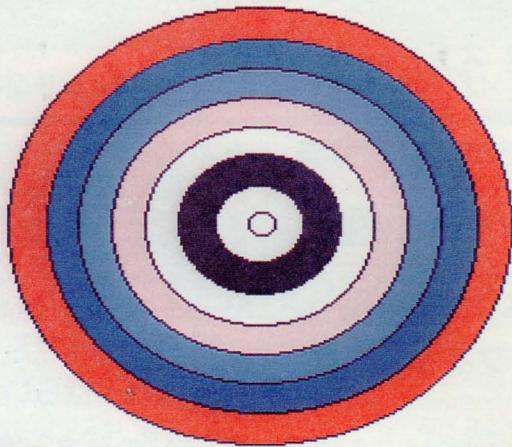
まず比率だが、これが指定できるようになれば楕円が描けるのでかなり便利だろう。しかし、比率をどのように指定したらいいのだろうか？　ＣＩＲＣＬＥ命令の場合、論理演算が使えないので、実際に描いて見せるわけにはいかないし、楕円を描くためには、最低でも通過点を２か所指定しなくてはいけない上、面倒な計算も必要になってくる。

開始点、終了点もおなじように最低でも２か所の指定を必要とするし、ある程度の計算式も必要だ。

そこで、簡易線画ツールなのだから、操作が面倒になるこれらの要素は切り捨てることにした。

結果的にこのＣＩＲＣＬＥ処理で必要な情報は、中心点の座標と半径の２つになった。

中心点の座標は割りこみがかかったときのカーソル座標を使用し、半径は処理の中で円の通過点を指定して、かんたんな公式で計算することにした。

こうしてできたのが下で説明しているＣＩＲＣＬＥ処理で、これで直線や四角に加えて、円も描くことができるようになったのだ。

ＬＩＮＥ処理に加えてＣＩＲＣＬＥ処理が使えるようになったので、きっちりした絵が描けるようになった。さて次は、どんな機能を増やそうかな

割りこみ禁止／中心点の座標保存

```
610 GOSUB110:BEEP:XX=X:YY=Y
```

●割りこみ禁止サブ

```
110 FORI=KTO10:KEY(I)OFF:NEXT:RETURN
```

ＬＩＮＥ処理とおなじように、ファンクションキーの割りこみを禁止する必要がある。ここでも行110の割りこみ禁止サブを呼び出す。

また、ＣＩＲＣＬＥ命令を実行するときに、中心点の座標で使用する、現在のカーソル座標の保存も行う。

通過点の選択、決定

・サブカーソル移動、表示

・決定入力受け付け

キャンセル入力受け付け

```
620 GOSUB130:PUTSPRITE 1,(X,Y),C,0
630 IFSTRIG(3)THEN670
640 IFSTRIG(1)=0THEN620
```

●マウス入力サブ

```
130 A=PAD(12)
140 X=X+PAD(13):IFX<0THENX=0 ELSEIFX>255
THENX=255
150 Y=Y+PAD(14):IFY<0THENY=0 ELSEIFY>211
THENY=211
160 RETURN
```

ＬＩＮＥ命令とおなじように、ＣＩＲＣＬＥ処理でも半径をマウスによって設定する処理を行っている。まず、行130のマウス入力サブを呼び出し、円の通過点の座標を更新し、サブカーソルのスプライトを表示する（行620）。

ＣＩＲＣＬＥ命令には論理演算子が使えないので、ＬＩＮＥ処理のように実際にどのような図形になるかを表示させられない。そこで、少しでも使いやすくするために、円がどこを通過するかで半径を指定することにしたのだ。

行630はキャンセル判定で、右ボタンの入力があれば行670に飛ぶ。

行640では左ボタンの入力がなければ行620からの処理を繰り返す。

半径の計算

```
650 R=SQR((X-XX)^2+(Y-YY)^2)
```

ここでは、通過点の座標と円の中心点の座標から、ＣＩＲＣＬＥ命令によって描かれる円の半径を計算している。この計算式についてここでは触れないが、中学校あたりの数学の授業で習う、かなり基礎的な公式だ。

ＣＩＲＣＬＥの実行

```
660 CIRCLE(XX,YY),R,C
```

いままでの処理の中で得られた情報をもとに、ＣＩＲＣＬＥ命令を実行して円を表示する。

この処理では、開始角も終了角も比率も設定していないので、設定できるように工夫してみるといいだろう。

入力終了待ち

```
670 IFSTRIG(1)ORSTRIG(3)THEN670
```

ここでもＬＩＮＥ処理とおなじように、マウスの左ボタン、右ボタンの入力が終わるのを待っている。こういった、入力が継続してしまわないようにするための処理は必要なので、心掛けておいてほしい。

スプライト消去／割りこみ許可

```
680 PUTSPRITE 1,(0,217):GOSUB100:RETURN
```

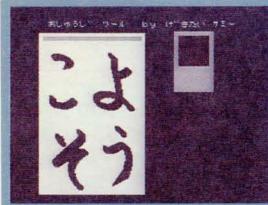
●割りこみ許可サブ

```
100 FORI=KTO10:KEY(I)ON:NEXT:RETURN
```

ＣＩＲＣＬＥ処理の中で使用した、通過点を指定するサブカーソルのスプライトを消去する。

そして、処理の始めで禁止しておいたファンクションキーの割りこみを、行100の割りこみ許可サブを呼び出して許可する。最後にＲＥＴＵＲＮでもとの処理へもどる。

SB進路相談

●ＣＨＲ＄（２７）＋″Ｊ″……カーソルの位置から画面の終わりまで消去する
●ＣＨＲ＄（２７）＋″ｘ４″……カーソルを「■」の形にする
●ＣＨＲ＄（２７）＋″ｘ５″……カーソルを消す
●ＣＨＲ＄（２７）＋″ｙ４″……カーソルを「＿」の形にする
●ＣＨＲ＄（２７）＋″ｙ５″……カーソルを表示する

お習字ツール

MSX2/2+ VRAM64K by 撃退サミー

▶遊び方は35ページ

変数の意味

スプライト座標

X、Y……筆先の座標(グラフィック座標としても使用)

グラフィック座標

B、C、D、E……画面作成時の描画座標指定用

XX、YY……前回筆先を描画したときの座標保存用⇨はね・はらい描画時のグラフィック座標として使用

その他の変数

A……PAD関数呼び出し用⇨マウスデータ読みこみ用

F……ループ用

G……画面作成時の描画色

プログラム解説

1 初期設定

●画面の色設定●画面モード設定●変数を整数型に宣言●筆先の座標設定●グラフィック画面をファイルとして開く⇨グラフィック画面への文字表示準備●タイトル表示●筆先のスプライトパターン定義●画面作成ループ開始●座標と色のデータ読みこみ●データをもとに四角を表示●画面作成ループ終了

2 はね・はらい

●マウスデータ読みこみ●筆先の座標更新●筆先のスプライト表示●右ボタン入力判定⇨【入力があれば】DRAW命令で三角形を描く(はね・はらい処理)

3 お習字しよう

●左ボタン入力判定⇨【入力があれば】DRAW命令による筆先の描画/筆先の座標保存

4 やり直す?

●スペースキーの入力判定⇨①【入力があれば】もういちどRUNする　②【入力がなければ】行2へ飛ぶ●画面作成データ(行1で読みこみ)

補足

はね・はらいや筆先の描画をすべてDRAW命令で行っているのには驚いた。

今までファンダムに送られてきた似たようなプログラムではCOPY命令が主流だったし、なにより筆先をPAINT命令さえ使わずに、毎回、DRAW命令だけで描画しているのだ。

これにより1回の処理時間がCOPY命令などを使った方法よりも多くかかるので、ターボRの高速モードでないと少々つらいものとなったようだ。

また、スプライトを使用するときは、画面モード設定時のスプライトサイズ設定も忘れないようにしてほしい。(MORO)

プログラマからひとこと　私は五段、姉は準八段

5か月ぶりです。こんにちは。もう高校に入って忙しくなるからといって、春休みに急いで作った作品がこれです。MSX2+を買って半年の短いプログラム人生でした。でも、暇になったらまた送ります。ところで、MOガが散ってしまった今日このごろですが、Mファンはまだまだ生き続けていくことだろうと思います。でもファジーは大嫌いです(自慢するな)。話はころんと変わって、このゲームは短いわりには、すごいと思います。(特にハネ、ハライができる点)またまた変わって、書き出しのところ、1文字あけるのを忘れてしまいました。オマケ、私は子供の部で習字五段、姉は準八段で大人の部ではよくわかりません。なお、今回は馬休の絵ですが前回は馬超の絵です。リアルでしょ//……。

撃退サミー　宮城・15歳

```
OSHUJI   .FD7

1 COLOR,4,4:SCREEN5:DEFINTA-Z:X=64:Y=64:
OPEN"GRP:"AS#1:PSET(32,8):PRINT#1,"おしゅうし
゛ ツール  by け゛きたい サミー":SPRITE$(0)="たみりわFb2
"+CHR$(28):FORF=0TO4:READ B,C,D,E,G:LINE
(B,C)-(D,E),G,BF:NEXTF
2 A=PAD(12):X=X+PAD(13):Y=Y+PAD(14):X=X*
-(X>0)+(X>255)*(X-255):Y=Y*-(Y>0)+(Y>211
)*(Y-211):PUTSPRITE0,(X,Y),1:IFSTRIG(3)T
HENDRAW"BM=X;,=Y;M=XX;,=YY;M+5,+7;M=X;,=
Y;"
3 IFSTRIG(1)THENDRAW"C1BM=X;,=Y;A0S4D3U3
R1D5F1U6F1D6R1U5F1D4E1U2":XX=X:YY=Y
4 IFSTRIG(0)THENRUNELSE2:DATA 18,18,134,
254,1,22,22,130,250,15,26,26,126,30,14,1
60,20,200,90,14,165,25,195,60,1
```


あしたは晴れだ!出張所 【みんなのMSX市場拡大案その①】今月のあしたは晴れだ!(テーマは「MSXの市場拡大をねらう」)にうれしくも多数の投稿があったが、70ページで紹介しきれなかったみんなの拡大案、意見をここで紹介していく(今月のファンダムニュースは来月号に載せます。またバグ関係の情報はありません)。まず最初はもっとも悪辣(あくらつ)な手段を使った桜井伸之クン(埼玉県・?歳)の拡大案。⇨(次のページにつづく)

SWAP! スワップ

MSX MSX2/2+ RAM8K by ホラえもん　▶遊び方は36ページ

変数の意味

プレイヤー座標

X、Y……プレイヤーの座標⇨値はテキスト座標。VRAMアドレスに変換して表示に使用

J……プレイヤーの移動先のVRAMアドレス

M……回転方向／ブロックとイエローポイントの判別に使用

H……移動方向⇨0＝右、1＝下、2＝左、3＝上

その他の変数

A、B……ブロックとイエローポイントの色

A$、B$……ブロックとイエローポイントのパターンデータ

C$……32文字分の壁

F……前回のトリガーの状態⇨連続入力防止用

G……トリガー入力用

I……ループ用

S……スコア

T……ハイスコア

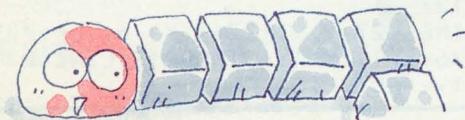
Z……ウエイト値

ユーザー定義関数

FNV(〈文字列〉)……文字列のI＋1番目の文字のキャラクタコードを値とする⇨キャラクタパターン定義時に文字データを数値に変換するのに使用

プログラム解説

1 初期設定

●ファンクションキーの表示禁止●画面モード設定、乱数初期化●画面の色設定●1行の表示文字数設定●変数を整数型に宣言●ハイスコア設定●プレイヤーの回転方向設定●ブロックとイエローポイントのデータ設定

2 パターン定義

●キャラクタコード変換用ユーザー定義関数定義●壁、ブルーポイント、「死」のキャラクタパターン定義●壁の色設定●PSGレジスタ設定

3 壁表示

●ブルーポイントの色設定●ハイスコア更新●プレイヤーの座標設定●スコア初期化●壁の表示

4 SWAP!

●効果音●ウエイト値設定●プレイヤーの回転方向反転●ブロックとイエローポイントを消す●ブロックとイエローポイントのキャラクタパターン定義●ブロックとイエローポイントの色設定●ブロックとイエローポイントを入れ換える●ブルーポイント表示

5 プレイヤー移動

●スコア、ハイスコア表示●ウエイト●トリガー入力受け付け●プレイヤーの移動方向更新●プレイヤー移動●プレイヤーの移動先のVRAMアドレス計算

6 移動先には何がある?

●プレイヤーの移動先にあるキャラクタのコード検出●移動先にブロック表示●ウエイト値更新●移動先の状態により分岐⇨ブルーポイントなら行4へ、何もなければ行5へ飛ぶ●イエローポイントを取ったかの判定⇨【取っていれば】効果音／スコア加算／行5へ飛ぶ

7 ゲームオーバー

●効果音●「死」の色切り換え●移動先に「死」の文字表示●プレイヤーの移動方向初期化●行3へ飛ぶ●REM文(作者名)

(MORO)

プログラマからひとこと

小学生のころが思い出されるなあ

Mファン読者のみなさん、はじめまして。初登場のホラえもんです。さて、この『SWAP!』ですが、スピードが遅いという人は行4のZの値を小さくしてください(0で最速)。それにしてもMSXというと小学校の頃が思い出されるなあ。『悪魔城ドラキュラ』の9面のボスの弱さに驚き(ミイラ男)、『パロディウス』の奥の深さに感動したものだ。そんな僕も今は高校生。これからも"ホラえもん"の名前を忘れないでくださいね。それでは次回作でお目にかかるとしよう。さらばだっ(いつになることやら……)。

ホラえもん　北海道・15歳

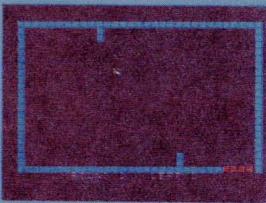
NAGI-P SOFTの
復活を望む。

1992 ©ホラえもん

SWAP　　.FD7

※「■」はCHR$(255)です。

```
1 KEYOFF:SCREEN1,,RND(-TIME):COLOR15,0,0
:WIDTH32:DEFINTA-Y:T=100:M=1:A=9:B=10:A$
="ⓐⓐⓐ■"+STRING$(3,4)+"■":B$="♦}e}aa♦■"
2 DEFFNV(A$)=ASC(MID$(A$,I+1)):FORI=0TO2
3:VPOKE896+(I¥8)*64+IMOD8,FNV(A$+"■けアちチ♥
♥■♣■ぉィKはく■"):NEXT:VPOKE8206,3:SOUND7,14
3 VPOKE8207,245:T=T-(S>T)*(S-T):X=15:Y=1
0:S=0:C$=STRING$(32,"p"):PRINTC$;:FORI=0
TO19:PRINT"p"SPC(30)"p";:NEXT:PRINTC$
4 SOUND12,5:PLAY"S5M999L05F":Z=120:M=-M:
VPOKE8204,0:VPOKE8205,0:FORI=0TO7:VPOKE7
68+I,FNV(A$):VPOKE832+I,FNV(B$):NEXT:VPO
KE8204,A:VPOKE8205,B:SWAPA$,B$:SWAPA,B:L
OCATERND(1)*22+5,RND(1)*12+5:PRINT"x";
5 LOCATE6,22:PRINTUSING"SCORE:###     TOP
:###";S;T:FORI=0TOZ:NEXT:F=G:G=STRIG(0)O
RSTRIG(1):H=(H+M*(GANDF=0)+4)MOD4:X=X+(H
=2)-(H=0):Y=Y+(H=3)-(H=1):J=6144+X+Y*32
6 I=VPEEK(J):VPOKEJ,100+M*4:Z=Z-.5:ON-(I
=120)-(I=32)*2GOTO4,5:IFI=96ANDM=1ORI=10
4ANDM<0THENPLAY"SL64N80":S=S+1:GOTO5
7 SOUND6,31:SOUND9,16:SOUND10,16:SOUND12
,30:SOUND13,0:FORI=0TO199:VPOKE8208,IMOD
16:VPOKEJ,128:NEXT:H=0:GOTO3   '92ホラえもん
```

あしたは晴れだ！出張所　【みんなのMSX市場拡大案その②】「MSX以外のパソコンにだけ感染するウイルスをばらまく」。悪魔に魂を売りわたしてでも、MSXの市場を拡大したいという意志がこめれていそう。でも、本当にこういうことができるとしてもよしてくれよ。「現在絶滅寸前のMSXのため(それほどおおげさでもないが)に国家権力をもちいて20歳までMSX以外のパソコンを持ったらいけない法とMSX以外のパソコンユーザーはパソ税を払う義務を、⇨

YOPPARAI ～カラオケ篇～

MSX turbo R専用 by てぐてぐ

▶遊び方は37ページ

変数の意味

スプライト座標

X、Y……自機の座標

その他の変数

A……汎用
A$……緑ブロック表示用
B……自機のX座標増分
C……自機の移動先にあるキャラクタのコード
E$……CHR$(27)が入る⇒表示位置指定のエスケープシーケンス用
I……ループ用
L……自機数
P……自機の表示スプライトパターン番号
R……ラウンド数

プログラム解説

10 初期設定

●画面モード、スプライトサイズ設定●画面の色設定●1行の表示文字数設定●ファンクションキーの表示禁止●録音領域確保●緑と赤のブロックの色設定

20 パターン定義

●自機数設定●ラウンド数初期化●自機のスプライトパターン定義●ブロックのキャラクタパターン定義●PLAY文初期化●エスケープシーケンス設定

30 画面作成

●自機の表示パターン番号設定●自機の移動方向、座標設定●ゲーム画面作成(左右の緑ブロック表示、上下の緑ブロック表示、ゴールの赤ブロック表示、ラウンド数など表示、ラウンドによる障害物表示)

40 音に合わせて踊ります

●PCM録音●録音されたデータの検出●検出データの判定⇒①【振幅が大きければ】自機移動(上昇)／移動方向反転／表示パターン切り換え ②【振幅が小さければ】自機移動(降下)

50 自機の表示

●自機のスプライト表示●自機の移動先にあるキャラクタのコード検出●移動先が空白か判定⇒空白なら行40へ飛ぶ

60 70 ゴール判定

●ゴール判定⇒①【移動先に赤ブロックがあればゴール】効果音／ラウンド数更新／ゴール表示 ②【移動先が緑ブロックならミス】自機数更新／効果音／ゲームオーバー判定⇒①【残り自機数が0なら】ゲームオーバー表示／効果音／画面の色設定／トリガー入力待ち／もういちどRUNする ②【まだなら】時間待ち／行30へ飛ぶ

YOPPARAI.FD7

```
10 SCREEN1,0:COLOR15,1,1:WIDTH32:KEYOFF:CLEAR100,&HD000:VPOKE8203,60:VPOKE8204,96
20 L=3:R=1:FORI=0TO15:VPOKE14336+I,VAL("&H"+MID$("80DC62D231FFDE8F013B464B8CFE7BF1",I*2+1,2)):VPOKE760+I,VAL("&H"+MID$("FEFEFEFEFEFEFE00FEFEFEFEFEFEFE00",I*2+1,2)):NEXT:PLAY"O8L64T255V15":E$=CHR$(27)
30 P=0:B=1:X=20:Y=13:A$=STRING$(31,95):FORI=0TO19:PRINTE$"Y"CHR$(33+I)"!_"SPC(29)"_":NEXT:PRINTE$"Y !"A$E$"Y5!"A$E$"Y5;````":PRINTE$"Y6(ROUND";R"  LEFT";L:FORI=1TOR:PRINTE$"Y"CHR$(32+I)"+_"E$"Y"CHR$(53-I)"5_":NEXT
40 _PCMREC(@&HD000,&HD001,0):A=ABS(PEEK(&HD000)-127):IFA>90THENY=Y-2:B=-B:P=1-P:ELSEY=Y+.5:X=X+B
50 PUTSPRITE1,(X-4,Y-4),15,P:C=VPEEK(6144+(X¥8)+(Y¥8)*32):IFC=32THEN40
60 IFC=96THENPLAY"EAEAEB":R=R+1:PRINTE$"Y),G O A L"ELSEL=L-1:PLAY"FEDC"::IFL<1THENPRINTE$"Y),GAMEOVER":PLAY"AARAC.":COLOR8:FORI=0TO1:I=-STRIG(0):NEXT:RUN
70 FORI=0TO2000:NEXT:GOTO 30
```

　このプログラムのウリであるCALL PCMREC命令を使った「音声」での自機の操作は、なかなか思うようには操作できないので、どんな音ならうまくいくのか悩んでしまう人がいるかもしれない。そこで、どんな音なら自機の操作に影響するのかがわかるサンプルリストを掲載したので試してみよう。

　これをRUNすると、写真のように上から下へ水色の線を引きながら黄色い点が動いていくので、適当に音を出してみよう。画面の端のほうまで線が行くと赤くなる。このとき自機は向きを変えるのだ。

●注意すること

　投稿時の作品では、行10にあるCLEAR命令で文字領域しか確保していなかった。たぶん1画面をはみ出すので録音領域

■音の影響がわかるサンプルリスト

PCM-SMPL.FD7 (ディスクには収録されていません)

```
10 CLEAR200,&HD000:SCREEN5,0:COLOR15,1,0:CLS:DEFINTA-Z:SPRITE$(0)="@た@"
20 Y=0:A(0)=0:LINE(0,0)-(36,211),0,BF:LINE(218,0)-(256,211),0,BF:PUTSPRITE0,(0,217),10,0
30 _PCMREC(@&HD000,&HD001,0):X=PEEK(&HD000)-127
40 LINE(127,Y)-(127+X,Y),6,,OR:PUTSPRITE0,(126,Y-1):Y=(Y+1)MOD212:LINE(0,Y)-(255,Y),1,,AND:GOTO30
```

プログラマからひとこと

ターボRを買いましょう

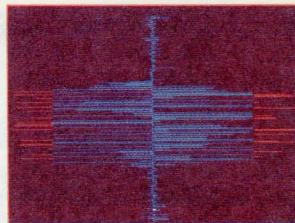
初めまして。初投稿、初採用やっぱりこんなことってあるんだなあ。Mファン長い間読んでいてゲームはめったに作らない大ボケ野郎です。このゲームはPCM機能を使っているのでMSX2の人ごめんなさい。えっ、こんなゲームやりたくないって。そんなことわずにターボRを買いましょう。今、寮にいるのでプログラムは組めませんが、消えていかないように頑張ります。最後にさまーみさらせ馬欠場。　　てぐてぐ　愛知・17歳

あしたは晴れだ！出張所

【みんなのMSX市場拡大案その③】法律として定める。もし、法律を犯したら死刑の刑にする。どういう刑か知らないけど」。これは川久保裕司(宮崎県・15歳)の拡大案。将来、川久保クンがMSX平和党でも誕生させ、政治家になってこの法律を制定したらすごいなあ。次は広告に問題があるという八田寛クン(東京都・17歳)の意見。「Mファンなどの裏表紙にMSXの広告を載せていたって、⇒

の確保をなくしてしまったのだろう。しかし、これはとても危険な行為なので、録音領域の確保は怠ってはいけない。

CALL PCMREC命令では、配列変数への録音もできるので、わざわざCLEARしなくても配列を使ったらどうかと思い試してみたのだが、なにぶん担当者自身、使ったことのない命令だったので、マニュアルを見ながらやってみた。しかしエラーばかりが出てうまくいかない。おかしいので調べてみるとマニュアルの書式にミスがあることが判明した。

ST、GT付属の「BASIC入門」184ページ。書式欄の
CALL PCMPLAY
(@〈配列変数名〉～
CALL PCMREC
(@〈配列変数名〉～
の2か所で「@」が不要。同様に、文例欄の
CALL PCMPLAY
(@A,, 3)
CALL PCMREC (@A,
, 1)
の2か所の「@」も不要だ。直しておこう。　(MORO)

「あっ!」と叫んでみると、こんな感じのグラフになる。端の赤くなっているところでは、自機が向きを変えるのだ

Sharp Pencilの野望

MSX 2/2+ VRAM64K by 鹿島信二

▶遊び方は36ページ

変数の意味

C……1回以上ペンを押したかどうかのチェック用
I、J……ループ用
K……押した回数用
N……芯の長さ用
P……プレイヤー順番用

プログラム解説

1 画面作成1

●画面の色設定●画面モード設定●ファンクションキーの表示禁止●ページ設定●画面クリア●シャーペンのパーツを描く●シャーペンを描くループ開始●シャーペンを描く●ループ閉じ●カラー設定ループ開始●シャーペンの模様を描く●カラー設定●ループ閉じ●ページ設定

2 画面作成2

●枠線を書く●変数設定●シャーペンの芯の長さを設定●グラフィック画面をファイルとして開く●メッセージ表示

3 ゲーム開始

●プレイヤー表示●シャーペンを表示する●スペースキーを押せば行4でシャーペンの芯をだし、リターンキーを押せば行5でプレイヤー交代

4 芯を出す

●効果音●シャーペンを押すアニメーション●芯を出した証明●押した回数加算●回数表示●芯を出しきったかどうかの判定、出しきったら行6でゲームオーバー、まだの時は芯を表示して行3へ

5 プレイヤー交代

●芯を1回以上出したかどうか判定、出してないなら行3へ●変数初期化●BEEP音●プレイヤー交代●行3へ

6 ゲームオーバー

●芯が落ちるアニメーション用ループ開始●芯を表示●ループ閉じ●メッセージ表示●時間待ち●リプレイメッセージ表示

7 リプレイ

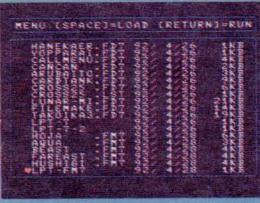
●リプレイ　(イシバシ)

プログラマからひとこと　シャーペンの値段

ゲーム中に出てくる「¥500」とは何か!? それはなんと、僕が買うシャーペンの値段だったのだ!ただそれだけ。だいたい太さが、直径1cmぐらいで、少し重いのを買う。値段が高いのになると、800円から1000円ぐらいのもある。中学のときに、友人に1000円のシャーペンを見せてもらったことがある。しかし、彼は「持ちづらい」という理由で、ビニールテープをぐるぐるまいて使っている。いったい、何を考えているんだろう……。

鹿島信二　東京・15歳

SHARPPEN.FD7

```
1 COLOR15,1,1:SCREEN5:KEYOFF:SETPAGE,1:C
LS:LINE(1,10)-(5,13),10,BF:FORI=0TO3:LIN
E(I,5)-(6-I,10),11+I,BF:LINE(I,14)-(6-I,
78),11+I,BF:LINE(0,70+I*2)-(6,72+I*2),1,
BF:NEXT:FORI=2TO7:LINE(0,53+I*2)-(6,53+I
*2),1:COLOR=(8+I,I,I,I):NEXT:SETPAGE,0
2 LINE(135,39)-(149,53),14:LINE(54,24)-(
206,180),12,B:C=0:P=1:K=0:N=INT(RND(-TIM
E)*35)+15:OPEN"GRP:"AS#1:PRESET(80,95):P
RINT#1,"¥500"
3 PRESET(74,20):PRINT#1,P"PLAYERのはﾞん ":C
OPY(0,0)-(6,75),1TO(125,30),0:IFSTRIG(0)
THEN4ELSEIFINKEY$=CHR$(13)THEN5ELSE3
4 SOUND7,53:SOUND8,15:SOUND8,0:COPY(0,0)
-(6,10),1TO(125,32),0:C=1:K=K+1:PRESET(1
35,55):PRINT#1,K"かい":IFK=NTHEN6ELSEPSET(
128,105+K),10:GOTO3
5 IFC=0THEN3ELSEC=0:BEEP:IFP=1THENP=2:GO
TO3ELSEP=1:GOTO3
6 FORI=106TO130STEP4:FORJ=10TO1STEP-9:LI
NE(128,I)-(128,I+K),J:NEXTJ,I:PRESET(154
,20):PRINT#1,"まけ!":FORI=0TO799:NEXT:PRES
ET(72,140):PRINT#1,"PUSH RETURN KEY"
7 IFINKEY$=CHR$(13)THENCLOSE#1:RUNELSE7
```

CALL MENU コール・メニュー

MSX MSX2/2+ RAM64K by JP3TLC

▶遊び方は37ページ

変数の意味

A……ループ用、マシン語呼出し用

プログラム解説

100～740　REM文マシン語データ

1000　変数などの初期化

1010～1030　REM文マシン語を展開するマシン語サブルーチンのアドレスを&HD4ØØに設定／マシン語データ(MID$関数の中にあるもの)を&HD4ØØから書き込む／マシン語サブルーチンを実行

1140～1460　REM文

1470　CALLMENUのメインプログラムとなるデータをRAMのページ1に転送するマシン語サブルーチンのアドレスを&HDØØØに設定／マシン語サブルーチンを実行／メッセージ表示

1480～1490　REM文

1500　CALL　MENUの実行

マシン語解説

■展開用マシン語

DØØØ～D431　REM文マシン語データをBASICテキストから読み取り&HDØØØ～に転送する

■転送用マシン語など

DØØØ～DØØA　メモリディスク機能を切り離す

DØØB～DØ37　RAMのページ1(&H4ØØØ～&H7FFF)の部分のあるスロットをさがす／見つかったスロットに対応するスロットアトリビュートテーブルに&H2Øを書き込みCALL文を拡張する

DØ38～DØ51　スロットを切り替えてRAMのページ1を表に出す／&H4ØØØ～に&HDØ68以降の16Kバイトを転送する／スロットをもとにもどす／BASICへ

DØ52～DØ67　スロットアトリビュートを計算するサブルーチン

DØ68～D3FF　CALL MENUのメインプログラムとなるデータ

■CALLMENU本体

4ØØØ～4ØØF　ヘッダ

4Ø1Ø～4Ø26　ステートメント名チェック

4Ø27～4Ø8Ø　画面初期化／タイトル表示

4Ø81～4ØAB　メモリ初期化

4ØAC～4147　ファイル検索／見つかったファイル名の保存処理

4148～41B5　画面作成／画面表示

41B6～4275　CTRL+STOPのチェック／キー入力／カーソル移動の処理

4276～428B　ファイルが見つからないときの処理

428C～42DC　サブルーチン群

42DD～4392　タイトル文や枠などのデータ

4393～4394　カーソル位置

4395～4399　汎用ワークエリア

439A～5199　検索されたファイル名などが保存される

519A～543A　汎用ワークエリア

543B　検索されたファイル数

DØØØ～　ファイル検索時に使用されるワーク

補足

■REM文マシン語について

BASICプログラムは、&HFC48番地から2バイトの内容に示されたアドレス(RAMが32Kバイト以上の機種では、通常&H8ØØØ)から格納されている。

いちばん先頭には、テキスト開始コード(&HØØ)というものがあり、次にリンクポインタと呼ばれる次の行の格納されているアドレスに関する情報が2バイトあり、次に行番号が2バイトあり、予約語、演算子、数値は中間言語というものに変換されて格納され、変数名、文字列定数、REM文の中身についてはそのままキャラクタコードの形で格納されている。そして行の最後には、行終了コード(&HØØ)がある。

REM文マシン語とは、このBASICの格納形式の特徴を利用して、REM文の中にあるアスキーコードのデータを、簡単なマシン語で高速にメモリに書き込む方法である。

■CALL文の拡張について

ふだんBASICでは使われないRAMのページ1(&H4ØØØ～&H7FFF)にマシン語プログラムを置いて、CALL文を拡張するとBASICのテキストエリアを消費せずに命令を増やすことができる。拡張の方法については「CALL文を拡張する方法」を参照。

■ファイルの操作について

このプログラムでは、ファイルの検索にシステムコール(&HF37D番地)を使い、選択されたファイルのLOADやRUNには、BASICインタプリタの内部ルーチンであるNEWSTT(&H46Ø1番地／MAIN)を利用している。

※『MSX2テクニカルハンドブック』『MSX Datapack』(アスキー)に詳しい。

■プログラム中のREM文について

REM文の中のメッセージを参照して、REMを取れば、機能を拡張することができる。

■注意

①このプログラムは裏RAMに常駐するので、裏RAMを使うプログラムと一緒に使うことはできないので注意が必要である。

②『CALLMENU』のプログラム(設定をするプログラム)は、MSXを起動後、最初に実行すること。CALL　MUSICやCALL　KANJIを実行

プログラマからひとこと　銀行に就職しました

このプログラムは、ユーザーサイドで設定の変更が可能になっていることと、詳しい取扱説明書をつけたことが評価されたのではないかと思っております。私事になりますが私は今年銀行に就職しまして、今日研修を終えたばかりです。4月20日から布施口支店(大和銀行)に行くことになっています。近くにお住まいの方はいらしてください。暇そうにして名札に「JP3TLC」と書いてあるのが私でしょう(ほんまかいな)。本当はシステム部希望だったんですが、支店配属になってしまったのです。こうなった以上、一流の金融営業マンを目指したいと思います。私は下記のネットに常駐しています。このプログラムについて何かご意見などがございましたらネットのフリートークのコーナーなどにどうぞお寄せください。どちらも無料、オンラインサインアップで会員になれる草ネットです。●奈良ネット(07456-2-1632)奈良県御所市●XLD－BBS(1296. 26MHz)大阪府高槻市 JP3TLC　奈良・22歳

【みんなのMSX市場拡大案その⑥】なのに1988年6月号をさかいに超つまらない雑誌になったのである。ユーザーはゲーム雑誌を望んでいたのだろうか？　MSXの環境には知的好奇心を満たすものが欠けている。マシン語モニタ、アセンブラ、逆アセンブラを自分で打ちこんで使っている(使いこんでいるかどうかは知らないが)。オレからいわせれば、今の初心者MSXユーザーはかわいそうだ」。ううっ、手厳しいぜ。⇨

したあとでは、正常に動作しない。また、このプログラムにかぎらないが、CALL MUSICを実行したあとにメモリの上限を変更する命令を含むプログラムを実行すると、正常な動作をしなくなる(これはCALL MUSICの特性)。
③CALL MENUによって起動するプログラムがマシン語を使用している場合も、同様に正常な動作は保証できない。
④プログラムをCTRL+STOPで止めると、Syntax errorが出る。これは、拡張ステートメントプログラムを終了するときに、HLレジスタの値をセットしていないからで、ほかに実害はない。
⑤ヘッダの先頭に「AB」と書いてあるが、この部分は0で埋めておいたほうがよい。この部分はMSXのシステムが起動時(またはリセット時)に参照してスロットアトリビュートをセットするためのものであり、「AB」はそこにROMが接続されていることを示す。だから、機種によってはリセットして再起動したときにシステムがROMと勘違いすることがある。

(MSX命)

CALL文を拡張する方法

拡張ステートメントを使用するときの要点について述べようと思う。以下は拡張の手順である。
1.&H4010~&H7FFF番地で動作するプログラムを作る
2. ヘッダデータを作る
3. RAMのページ1のあるスロットを探す
4. スロットアトリビュートを書き換える
5. ページ1をRAMにしてヘッダデータとプログラムを書き込む
6. ページ1をBASICのROMにもどす

なお、各手順についての注意事項を以下に示す。また、このプログラムについては、&HD000番地から&HD067番地の部分を参考に研究してほしい。

〈拡張ステートメント用プログラムに関する注意〉

以下の3項目はプログラムが最低おこなうべき処理である。
a.&HFD89番地から格納されている拡張ステートメント名が自分の処理すべきものか調べる
b. もし自分の処理すべきものでなければ、HLレジスタの値をここに処理が移るまえのものにもどし、Cyフラグをセットしてリターンする
c. 自分の処理の終了後、HLレジスタに自分が処理したステートメントの次のテキストアドレスを代入して、Cyフラグをリセットしてリターンする
※注 はじめのHLレジスタの内容は拡張ステートメント名の次のテキストアドレスを示している

〈ヘッダデータ〉

このような拡張ステートメントの約束として、&H4000番地から&H400F番地にはヘッダデータを置くことになっている。&H4004番地から2バイトに拡張ステートメント処理ルーチンの開始アドレスを書いておき、あとは0で埋めておけばいい。例えば、&H4010番地から始まるのならば、&H4000番地から

```
00 00 00 00
10 40 00 00
00 00 00 00
00 00 00 00
```

〈RAMのページ1のあるスロットの探し方〉

RAMのページ1がどのスロットにあるかはDisk BASICのワークエリアの&HF342番地の内容を見ればわかることになっている。そこにあるデータは、図1のような意味を持つ。ただし、RAMのページ1が存在しない機種では、意味のない値が入っている。そのような機種では調べたいスロットから値を読んで、その値の全ビットを反転して書き込み、再び読んで書き込めたかどうかを調べる方法しかない。もし書き込めればRAMと判断する。なお、書き換えた値を元にもどしておかなくてはならない。

〈スロットアトリビュート〉

RAMのページ1がどのスロットにあるかを調べたら、次の計算式で得られた番地に&H20を書き込む。こうするとそのスロットの拡張ステートメントが使えるようになる。
計算式:&HFCC9+基本スロット番号*16+拡張スロット番号*4+1(ページ番号)

〈その他〉

メモリディスクは、裏RAMを使うために、拡張ステートメントのプログラムを壊してしまう恐れがある。これを防ぐためにメモリディスクを切り離したほうがよい。メモリディスクはサブROMのスロットアトリビュートのビット5をクリアすれば、メモリディスク関連のCALL文は使えなくなる。

■スロット操作の役に立つBIOS

名称(ラベル)	説明	
RDSLT	アドレス	&H000C
	内容	Aレジスタで指定されたスロットのHLレジスタで示された番地の内容を読み取り、Aレジスタに返す
	変化するレジスタ	AF BC DE
WRSLT	アドレス	&H0014
	内容	Aレジスタで指定されたスロットのHLレジスタで指定された番地にEレジスタの値を書き込む
	変化するレジスタ	AF BC D
ENASLT	アドレス	&H0024
	内容	Aレジスタで指定されたスロットのHLレジスタ上位2ビットで示されたスロットを表に出す(使用可能にする)
	変化するレジスタ	すべて

※この3つのBIOSは、呼ばれると割り込みを禁止し、実行後も解除しない。なお、スロットの指定方法は下図参照。

■図1 スロット情報の見方

※SUB-ROMのスロット情報は、&HFAF8番地に、MAIN-ROMのスロット情報は、&HFCC1番地に同じフォーマットで書かれている。

CALLMENU.FD7

```
100 '3AF8FAB72809CD52D036003E800610F5
110 '210040C5CD0C00C12F4F5FF1F5C5CD14
120 '00C1F1F5C5CD0C00C1B92805F13C10DF
130 '76F1CD52D02336202640CD24002168D0
140 '110040010040EDB03AC1FC2640CD2400
150 'FBC9F547E603070707074F78E60C814F
160 '060021C9FC09F1C94142000010400000
170 '000000000000000000E506052189FD11F9
180 '421ABE2006132310F81803E137C9E13E
190 '01CD5F00CDCC0021E9F3360F23360123
200 '36013E01CD620021080111F802CD4A00
210 '47CB3FB0CD4D0023CD200020F021FE42
220 '11C300011900CD5C002102203E31CD4D
230 '0023CD4D002110203E91CD4D00211743
240 '110018016000CD5C00219A43119A5136
250 '2023CD200020F81100D00E1ACD7DF306
260 '252100D136002310FB2177431101D101
270 '0B00EDB01100D10E11CD7DF3FEFFCA76
280 '423E00323B54219A43DD213B54DD3400
290 '361623231101D00608231A771310FA23
300 '1AFE202802362E2306037723131A10FA
310 '3A1AD0E6FECB3FC650CD9E423A1AD0E6
320 '01070707473A19D0E6E0070707B0CD9E
330 '423A19D0E61FCD9E4236203A1ED0E6FC
340 '0F0F473A1FD0E6030F0FB03CCDAD4211
350 '97430603231A771310FA23364B233642
360 '23233616230E12E5CD7DF3E1B7CAC140
370 '210000229343210000229543113A5421
380 '9A51362023CD200020F8211743119A51
390 '012000EDB02A9543112000CD9331119A
400 '431911BA51E5211A54CD2000E1280C7E
410 'FE202807012000EDB018EA2157430120
420 '00EDB02A9343112000CD933111BC5119
430 '3681219A5111601801A002CD5C00CDB7
440 '00DA87423E07CD4101FE7F28763E08CD
450 '4101FEFE2871FEFF20083E00323A54C3
460 '6241F53A3A54B7204D3C323A54F1FEDF
470 '2807FEBF281AC362412193437EB72804
480 '35C362412195437EB7CA624135C36241
490 '3A93433C213B54BECA6241FE13CA1E42
500 '329343C362413A9543C613BECA624121
510 '954334C36241FE0830B33C323A54F1C3
520 '6241C93E8A18023EB53283432A9543ED
530 '5B934319112000CD9331119D43191185
540 '43010C00EDB02182431100D1011100ED
550 'B0CD8C42DD2101462100D1C3590121DD
560 '4211A018011C00CD5C00CDB70030FBCD
570 '8C42B7C92100183E20010003CD5600CD
580 '5601CDCF00C9CDAD4223ED5B98437323
590 '7223362FC9E521994336302B36302B36
600 '30D6643430FB35C66423D60A3430FB35
610 'C60A2386772197437EFE3020063E2077
620 '2318F5E1C92020CCA7B2D996DE91F8EF
630 '9EFDA120CCDEDAB0B89CE398E0DE9B92
640 'A14D454E55000708101010000000C020
650 '1010101010080700000000101020C018
660 '17171717171717171717171717171717
670 '17171717171717171717171717171916
680 '4D454E553A5B53504143455D3D4C4F41
690 '44205B52455455524E5D3D52554E161A
700 '17171717171717171717171717171717
710 '1717171717171717171717171717171B3F
720 '3F3F3F3F3F3F3F3F3A0022202020
730 '20202020202020202200000000000000
740 '!
1000 CLEAR 200,&HCFFF:DEFINT A-Z
1010 DEFUSR=54272!:FOR A=0 TO 49
1020 POKE 54272!+A,VAL("&H"+MID$("2A48FC
FD2100D0110800197EFE21C806107ECD2AD40707
07074F237ECD2AD4B1FD770023FD2310E918DDD6
30FE0FD8D607C9",A*2+1,2))
1030 NEXT A:A=USR(0)
1140 '--------------------------------------
1150 'コノキ゛ョウヨリウシロハ ヘンコウカノウテ゛ス.
1160 'セッテイヲカエタイトコロノ REMノシルシ'ヲトッテ
1170 'スウチヲ ヘンコウシテクタ゛サイ.
1180 'サンコウニ テ゛フォルトノ アタイカ゛ ハイッテマス. (^^)
1190 '--------------------------------------
1200 'FUNCTIONセッテイ(イラナイトキハ'ヲ ツケテネ)
1210 KEY3,"_MENU"+CHR$(13)
1220 '
1230 'セ゛ンケイショク(15(16シンテ゛ハF)=シロノカラーコート゛)
1240 'POKE 53403,&HF
1250 'ハイケイショク(1=クロ)
1260 'POKE 53406,&H1
1270 'シュウヘンショク(1=クロ)
1280 'POKE 53409,&H1
1290 '
1300 'ワクセントソノハイケイノイロ(3=ミト゛リ 1=クロ)
1310 'POKE 53453,&H31
1320 'カーソルトソノハイケイノイロ(9=アカ 1=クロ)
1330 'POKE 53465,&H91
1340 'カーソルノカタチ(アスキーコート゛テ゛128~135ノト゛レカ)
1350 'POKE 53777,129
1360 '
1370 'タイトルノフ゛ンショウ(チョウト゛30モシ゛ニシテクタ゛サイネ)
1380 'FOR A=0 TO 29:POKE 54176+A,ASC(MID
$("MENU:[SPACE]=LOAD [RETURN]=RUN",A+1,1
)):NEXT A
1390 '
1400 'ケンサクファイルノマスク(?ハ ニンイノ1モシ゛ヲアラワシマス)
1410 'タトエハ゛ ????????BAS トセッテイスレハ゛
1420 'カクチョウシカ゛ BAS ノファイルタ゛ケ カ゛メンニテ゛マス.
1430 '(セッテイハ チョウト゛11モシ゛ニシテクタ゛サイ)
1440 'FOR A=0 TO 10:POKE 54239+A,ASC(MID
$("???????????",A+1,1)):NEXT A
1450 '
1460 'フ゜ロク゛ラムヲ &H4000 ニテンソウシマス(ヘンコウフカ)
1470 DEFUSR=&HD000:A=USR(0):PRINT"_MENU
was installed."
1480 '
1490 'シ゛ト゛ウタチアケ゛(イラナイトキハ'ヲツケテネ)
1500 _MENU:END
1510 '--------------------------------------
1520 ' CALL MENU ver1.00 (C)JP3TLC
1530 '                    92.3.28
1540 '--------------------------------------
```

あしたは晴れだ！出張所

【みんなのMSX市場拡大案その⑥】次は足立謙二クン(愛知県・?歳)の移植するソフトへの提案だ。「いーしょーく一情報のコーナーを見ていて思ったのですが、移植希望のソフトのほとんどがMSXよりもハイスペックなマシンで作られているんですよね。『サイレントメビウス』なんか、まだマシなほうで『ストリートファイターII』にいたってはどうやったらこんな物、MSXに移植できるんだよ！ 高望みもいい加減にしろ！ といいたいですよ。⇨

跳ね返り

MSX MSX2/2+ RAM8K by 坂本伸幸

▶遊び方は37ページ

変数の意味

スプライト座標

X、Y……点の座標

その他の変数

C……水色の壁の番号
F……点の移動方向⇨右から時計回りに0～3の値
I……ループ用
M……点の跳ね返る方向
M(n)……各壁の向き⇨nは壁の番号。値が0なら右上がり、1なら右下がり
P……スコア
Q……点と衝突した壁の番号
S……点の移動速度
V、W……点と壁の距離
Z……スプライト属性テーブルのアドレス(定数の6914)が入る

プログラム解説

10 初期設定

●変数を整数型に宣言●画面の色設定●画面モード、スプライトサイズ設定●1行の表示文字数設定●ファンクションキーの表示禁止●画面枠の色設定●画面枠の表示位置指定(乱数初期化)●画面枠表示●右上がり、右下がりの各壁のスプライトパターン定義●点のスプライトパターン定義●壁のスプライトの表示位置と色指定

20 30 ゲーム前設定

●スプライト属性テーブルのアドレス設定●壁の向きの設定、表示サブ(行80)呼び出し●点の座標、方向設定●スコア初期化●ゲーム開始入力待ち(スティック入力)●点の移動速度設定

40 水色の壁表示

●水色の壁を白にもどす●水色の壁の設定・表示●スコア判定⇨【判定があれば】壁の向きの設定、表示

50 壁反転

●トリガー入力判定⇨【入力があれば】壁の向きを変える

60 点移動

●スコア表示●壁表示サブ(行90)呼び出し●点の移動・表示●ゲームオーバー判定⇨【点が枠から出ていれば】効果音/行20へ飛ぶ

70 跳ね返り

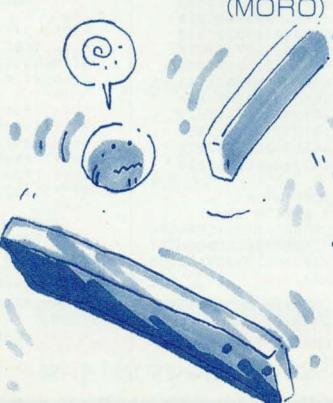
●点と壁との距離計算●点と壁との衝突判定⇨①【衝突していなければ】行50へ飛ぶ　②【衝突していれば】効果音/衝突した壁の番号計算/点の跳ね返る方向計算/点の方向更新/衝突した壁が水色かの判定⇨①【水色であれば】スコア加算/行40へ飛ぶ　②【白なら】行50へ飛ぶ

80 壁の向き設定サブ

●各壁の向きを乱数により設定

90 壁の表示サブ

●各壁の向き(パターン番号)をそれぞれのスプライト面に設定⇨スプライト属性テーブルへ直接設定●もとの処理にもどる

(MORO)

プログラマからひとこと　がんばれ！Mマガ

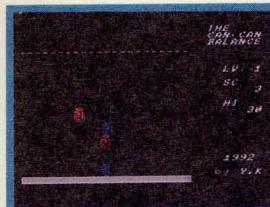
僕は、今まで「選考会落ち」になったことがありません。すべて、「採用」か「問題外(選考会すら行かない)」で、選考会で落ちたということがありません。なぜでしょうか。しかし、今回あたり自分でいいと思っていた作品なのに通知が来てないものがあるので、それが選考会落ちになっているかもしれません。ところで、最近「投稿ありがとう」のFM音楽館やゲーム制作講座の欄に「柄沢和明」という名がしばしば出てきますが、彼は僕の中学時代の同級生です。以前彼が作曲し、プログラミングした曲を聴いたことがありますが、それを聴いたかぎり、彼の採用への道は遠いと思われます。(ちなみにこの段落は書くことがなかったから書いただけ)最後に、他誌のことですが、Mマガが5月号をもって月刊ではなくなってしまいました。買いだしたのはMファンより後でしたが、ムックになってもがんばってほしいと思います。

坂本伸幸　群馬・15歳

HANEKAER.FD7

```
10 DEFINTA-Z:COLOR15,12,12:SCREEN1,1:WID
TH12:KEYOFF:VPOKE8210,17:LOCATERND(-TIME
),6:PRINTSTRING$(144,144):FORI=0TO7:VPOK
E14336+I,2^I:VPOKE14344+I,2^(7-I):NEXT:S
PRITE$(2)="♠":FORX=0TO2:FORY=0TO2:PUTSPR
ITEX+Y*3,(X*32+88,Y*32+55),15:NEXTY,X
20 Z=6914:GOSUB80
30 X=16:Y=16:F=0:P=0:FORI=0TO1:S=STICK(0
):I=-(SMOD4=3):NEXT:S=4-(S=7)*4
40 VPOKEZ+1+C*4,15:C=RND(1)*9:VPOKEZ+1+C
*4,7:IFPMOD5=4THENGOSUB80
50 IFSTRIG(0)THENFORI=0TO8:M(I)=1-M(I):N
EXT
60 PRINTCHR$(11)P"ﾃﾝ"SPC(5):GOSUB90:X=X+
(F=2)*S-(F=0)*S:Y=Y+(F=3)*S-(F=1)*S:PUTS
PRITE9,(X+80,Y+47),10,2:IFX<0ORX>96ORY<0
ORY>96THENBEEP:GOTO20
70 V=X-16:W=Y-16:IFVMOD32ORWMOD32THEN50E
LSEPLAY"V15S0M1500O6A8":Q=(V¥32)+(W¥32)*
3:M=M(Q)*2-1:F=(F-(FMOD2)*M*2+4+M)MOD4:I
FC=QTHENP=P+1:GOTO40ELSE50
80 FORI=0TO8:M(I)=RND(1)*2:NEXT
90 FORI=0TO8:VPOKEZ+I*4,M(I):NEXT:RETURN
```


【みんなのMSX市場拡大案その⑦】そんな無理をするよりも、ファミコンの「メタルスレイダー」や「ダービースタリオン」のようなおもしろいゲームがあるのだから、もっとスペックの近いマシンやMSX独自のゲームを増やしたほうがいいんじゃない」。この提案は、「だれもが遊びたくなるようなゲームをMSXだけで発売する」という拡大案よりはるかにドライだ。フフフ、次は井上博登クン(愛知県・17歳)の拡大案の奥の手だ。⇨

THE CAN·CAN BALANCE ザ・カン・カン・バランス

MSX MSX2/2+ RAM8K by Y.K

▶遊び方は38ページ

変数の意味

スプライト座標

W……置こうとする缶の速度
X……置こうとする缶のX座標
Y……置こうとする缶のY座標
Z……置こうとする缶の高さ
M(n)……倒れる缶のX速度成分
N(n)……倒れる缶のY速度成分
U(n)……倒れる缶のX座標
V(n)……倒れる缶のY座標

その他の変数

A、A$、B……汎用
H……ハイスコア用
I……ループ用
L……レベル用
O……傾き具合
S……スコア用

プログラム解説

10 初期設定
画面モード、スプライトサイズ設定/ファンクションキーの表示禁止/表示文字数設定/画面の色設定/変数の型宣言/カーソル移動/メッセージ表示

20 初期設定2
パターンデータループ①開始、缶のパターンデータ作成、ループ①閉じ/缶のスプライトパターン定義/ループ②開始、文字を加工、ループ②閉じ/地面の色設定

30 画面作成1
画面消去/ループ①開始、タイトル表示、ループ①閉じ/メッセージ等表示/地面表示

40 画面作成2
画面上のライン表示/変数初期化/行180呼び出し/メッセージ表示/行190呼び出し

50 ゲームスタート
レベル計算/行180(呼び出し)/メッセージ表示/効果音/1個目の缶表示/時間待ち/メッセージ消去/変数初期化

60 変数初期化
缶の速度、X、Y座標初期設定/缶のY座標判定

70 缶の移動
缶のX座標計算/画面の右からはみ出したら、左から現れる

80 缶の表示
缶の表示/スペースキー入力判定、押されていなければ行70へ

90 缶を置く
缶を置いたときのY座標/缶の表示/トリガー入力待ち/置いた缶の座標変数受け渡し/缶が乗っていなければ行140へ

100 倒れるかの判定
缶が傾きすぎたら行140へ

110 スコア処理
スコア加算/行180呼び出し/置く缶の高さ加算/ラインまで積んでなければ行60へ

120 クリア処理1
クリアしたら効果音/缶消去/レベル表示/ボーナス表示/ボーナス加算/行180呼び出し

130 クリア処理2
行190呼び出し/ボーナス表示消去/行50へ

140 缶が倒れる1
ループ①開始、缶の速度設定、ループ①閉じ/タイマー変数初期化/効果音

150 缶が倒れる2
ループ①開始/倒れる缶の位置計算/缶が地面に付いたかの判定

160 缶が倒れる3
缶表示/ループ①閉じ/2秒以内なら行150へ

170 ゲームオーバー
/ループ①開始、缶消去、ループ①閉じ/ゲームオーバー表示/行190呼び出し/リプレイ

180 スコア表示サブ
レベル表示/スコア表示/ハイスコア表示

190 入力待ちサブ
トリガー入力待ち

(イシバシ)

プログラマからひとこと オマケのつもりが

どーも、はじめまして。Y.Kです。一応初投稿で初採用ってやつです。ところで一緒に送った「はいぱあしんけいすいじゃく2+」はボツったんでしょうか。じつはそっちがメインでこっちはオマケのつもりで約1日で作ったので、まさか採用されるとは。確かに妹(テストプレイヤー)のウケは良かったんですけどね。話は変わって、私は今(4月14日現在)ピカピカの大学1回生です。クラブにでも入ろうかと思っているのですが、なにせ工業大学なんでパソコン関係のクラブが数クラブあって迷っています。中にはX68Kの21MHz化などとおもしろそうなことをやっている所や、大学生協で展示しているX68KXVIでCGのデモ(これがポリゴンでグリグリ動いていてすごい/)をやっているところもあってなかなか決められない状態です。それでは、またお会いできる日があったら(?)。

Y.K 大阪・17歳

```
CANCAN  .FD7

10 SCREEN1,2,1:KEYOFF:WIDTH32:COLOR15,0,
0:DEFINTA-Z:LOCATE14,10:PRINT"WAIT"
20 FORI=0TO31:A$=A$+CHR$(VAL("&H"+MID$("
0F170F101F1D111F15191F15190F100FF058F008
B8B8D8D89898383898900 8F0",I*2+1,2))):NEX
T:SPRITE$(0)=A$:FORI=264TO727:B=VPEEK(I)
:B=BORB¥2:VPOKEI,B¥VAL(MID$("84442211",I
MOD8+1,1)):NEXT:VPOKE8223,107
30 CLS:FORI=0TO2:LOCATE24,I:PRINTMID$("T
HE    CAN・CANBALANCE",I*7+1,7):NEXT:LOCA
TE26,19:PRINT"1992":LOCATE25,21:PRINT"by
 Y.K":LOCATE0,22:PRINTSTRING$(22,255)
40 LOCATE0,3:PRINTSTRING$(22,95):L=0:S=0
:GOSUB180:LOCATE4,10:PRINT"PUSH SPACE KE
Y!":GOSUB190
50 L=L+1:GOSUB180:LOCATE4,10:PRINT"LEVEL
";L;"START! ":PLAY"V13O5L16EDEFG4":PUTSP
RITE0,(80,159),2:FORI=0TO2600:NEXT:LOCAT
E4,10:PRINTSPC(15):O=0:Z=1:U(0)=80
60 W=(L-1)MOD2+1:X=0:B=(L-1)¥2:Y=159-Z*1
6-B*16:IFY<-1THENY=-1
70 X=X+W:IFX>160THENX=0
80 PUTSPRITEZ,(X,Y),4+Z,0:IFSTRIG(0)=0TH
EN70ELSEPLAY"V13O3C16"
90 Y=159-Z*16:PUTSPRITEZ,(X,Y),4+Z,0:FOR
I=-1TO0:I=STRIG(0):NEXT:U(Z)=X:V(Z)=Y:IF
ABS(X-U(Z-1))>4THEN140
100 O=O+X-U(Z-1):IFABS(O)>4THEN140
110 S=S+1:GOSUB180:Z=Z+1:IFZ<9THEN60
120 PLAY"V13O5L16GR16GA4":FORI=0TO8:PUTS
PRITEI,(0,200),0:NEXT:LOCATE4,10:PRINT"L
EVEL";L;"CLEAR!":B=16-O*4+L*5:LOCATE7,12
:PRINT"BONUS";B:S=S+B:GOSUB180
130 L=L+(L>98):GOSUB190:LOCATE7,12:PRINT
SPC(10):GOTO50
140 FORI=1TOZ:M(I)=(U(I)-80)¥3:N(I)=0:NE
XT:TIME=0:PLAY"V15O1EDCV13EDCV10EDC"
150 FORI=1TOZ:N(I)=N(I)+2:U(I)=U(I)+M(I)
:V(I)=V(I)+N(I):IFV(I)>159THENV(I)=159:N
(I)=-N(I)
160 PUTSPRITEI,(U(I),V(I)),4+I,0:NEXT:IF
TIME<120THEN150
170 FORI=0TO8:PUTSPRITEI,(0,200),0:NEXT:
LOCATE7,10:PRINT"GAME OVER":GOSUB190:GOT
O30
180 LOCATE26,6:PRINTUSING"LV:##";L:H=-(S
<=H)*H-(S>H)*S:LOCATE26,8:PRINT"SC":LOCA
TE26,9:PRINTUSING"#####";S:LOCATE26,11:P
RINT"HI":LOCATE26,12:PRINTUSING"#####";H
:RETURN
190 FORI=0TO1:I=-STRIG(0):NEXT:FORI=-1TO
0:I=STRIG(0):NEXT:RETURN
```

あしたは晴れだ！出張所 【みんなのMSX市場拡大案その⑧】「学校のコンピュータ教育にMSXを導入するというのはどうでしょう。MSXは入門機としては極めて適切ですし、操作もかんたんなソフトが多く、またBASICも平易なもので、先生がソフトを作るのも容易です。また、安価で普通のテレビにつなげられるので、普及しやすいと思います」。未来のことは誰にもわからない。今は笑って読まれるようなこの拡大案もひょっとしたら……。⇨

CARD TANK カード・タンク

MSX MSX2/2+ RAM32K by T. Aoki

▶遊び方は39ページ

変数の意味

テキスト座標

V(n)、W(n)……プレイヤーの最も右下のパワーシンボルの位置⇨2－nがプレイヤー番号

その他の変数

A……ダメージ／一時変数

A$、B、B$、C、C$、D$、E$、K$、R……一時変数

C$(n)……カード表示用文字列(0：戦砲、1：防御、2：工作、3：機関砲、4：強化、5：自爆、6：修理、7：狙撃、8：敵4のカード隠ぺい用)

D、E、I、J、L……ループカウンタ

F……右側の戦車のパターン番号兼カラーコード

G……コンティニューのための変数V退避用

G(n)……プレイヤーのG．P⇨n＋1がプレイヤー番号

J(n)……n＝4のとき1、ほかは0(敵4の判定用)

K……プレイヤー数－1

O(n)……手持ちカード(nが0～4はプレイヤー1、5～9はプレイヤー2)

P(n)……プレイヤーの防御中フラグ。言い換えると壁の有無(1、0)⇨n＋1がプレイヤー番号

Q$……砲弾キャラ(戦砲・機関砲・狙撃サブの入力パラメータ)

S……スティック入力値

U$……壁キャラまたは空間キャラ(壁の表示・消去サブの入力パラメータ)

V……戦闘中の敵番号(0～4)

X……選択したカードの位置番号(プレイヤー1の場合0～4、プレイヤー2の場合5～9)

Y……コンティニューのための変数F退避用

Z……BGMカウンタ(どのルーチンのBGMを演奏するかを表す)

スプライト面番号

0：爆煙

1、2：プレイヤー1の戦車(0、1はエンディングデモにも使用)

3、4：プレイヤー2またはコンピュータの戦車

13：カーソル(プレイヤー1、2用)

14：コンピュータのカーソル

スプライトパターン番号

0：爆煙

1、2：プレイヤー1

3、4：プレイヤー2、敵0

5、6：敵1

7、8：敵2

9、10：敵3

11、12：敵4

13：カーソル

プログラム解説

10～40　プログラム初期化
- 10～20　文字領域・マシン語領域確保／画面初期化／整数型宣言／USR関数定義
- 30～40　マシン語書き込み／スプライトジェネレータテーブル・パターンジェネレータテーブル設定／カード表示用文字列の作成／画面初期化

50～80　ゲーム初期化
- 50～60　カラーテーブル設定／タイトル表示
- 70～80　プレイヤー数選択／変数初期化／画面消去

90～140　次の敵の初期化
- 90～100　変数初期化／画面消去
- 定／背景表示
- 130～140　戦車登場／カードを配る／パワーの表示／見出し表示／変数退避

150～180　カード選択
- 150～160　コンピュータフェーズの判定
- 170　カーソル移動／トリガ一判定
- 180　BGM処理

190～400　コンピュータの選択
- 190～200　壁があれば消す
- 210　戦車の種類による分岐
- 220～260　各戦車の戦術による分岐
- 270　コンピュータのカーソル表示サブ
- 280　ループの終わり
- 290～400　各戦術(行動)の可否判定

410～520　各カードの処理
- 410～420　壁があれば消す
- 430　カードの種類による分岐
- 440　戦砲
- 450　防御
- 460　工作
- 470　機関砲
- 480　強化
- 490　自爆
- 500　修理
- 510　パワーシンボルを描くサブ
- 520　狙撃

530～540　戦砲・機関砲の処理サブその3

550　狙撃の処理サブその3

560～590　BGM処理

600～630　戦闘終了その2
- 600～610　勝者表示／スプライト消去／効果音
- 620　トリガー待ち／ふたりプレイ判定
- 630　クリア判定／コンティニュー判定／ゲームオーバー判定

640～680　サブルーチン
- 640～650　壁があれば消す
- 660　壁の表示・消去
- 670　攻撃の可否判定
- 680　戦闘終了時デモ

690　戦闘終了その1

700～730　サブルーチン
- 700　効果音
- 710　効果音
- 720　戦砲・機関砲・狙撃の処理その2
- 730　効果音

740　フェーズの終わり(カードの補充／効果音／変数の更新・初期化)

750～780　サブルーチン
- 750　戦砲・機関砲・狙撃の処理その1
- 760　カードを配る
- 770　砲弾を消す
- 780　BGMカウンタ初期化

790～810　クリア
- 790～800　メッセージ表示／デモ／効果音／ディレー／スプライト消去／メッセージ表示／効果音
- 810　トリガー待ち

820～990　データ
- 820～910　マシン語プログラム／スプライトジェネレータテーブルデータ／パターンジェネレータテーブルデータ
- 920～930　カード表示用文字列
- 940～960　タイトル
- 970　見出し表示用
- 980　勝者表示用
- 990　エンディングデモ用

マシン語解説

DØF6～D1ØE

スプライトジェネレータテーブル・パターンジェネレータテーブル設定

修正点

行540の「THEN69Ø」を「THEN RETURN 69Ø」に直した。

行550の「GOTO74Ø」を「RETURN」に直した。

【みんなのMSX市場拡大案その⑨】次は蛯名貴志クン(青森県・22歳)のMSX開発者へのメッセージだ。「当初MSXのコンセプトは、ホームコンピュータということでありました。それゆえ、価格にこだわり中途半端な機械ができあがってしまったのは無理もないことかもしれません。今やホームコンピュータという言葉はなくなりつつあります(あったとしてもそれはMSXではない。PC98やX68K、FM−TOWNSになっている)。⇨

行670の「ELSE740」を「ELSE RETURN 740」に直した(以上いずれもOut of Memoryエラーを防ぐため)。

行680の1行目のPUT SPRITE文および行750の2

行670の「ELSE740」を「ELSE RETURN 740」に直した(以上いずれもOut of Memoryエラーを防ぐため)。

ため、パターン番号を指定しないと、いったんクリアした後では、他のスプライトパターンが表示されてしまう。

REM文中にスペリングミスと思われる箇所がいくつかあったが、そのままにしてある。

(ANTARES)

プログラマからひとこと ひさしぶりに作った

はじめまして。MSXから長い間はなれており、ひさしぶりに作ったもののひとつだっただけに喜びはより大きいものです。さて、これを作りはじめた当初は、部門が画面制だったので、少々無理にN画面にしようとしたためプログラムが見にくくなっています。BGMは、当初マシン語を使っていましたが、長くなるのですべて削って多少難ありでも簡単なPLAY文だけにしました。思考ルーチンは少々幼稚っぽいような気もしましたが、直しても長さはそう変わらないし簡単だし面倒くさいのでそのままにしました。カードの種類は、当初、2倍あったのですが、だんだん削ってこれだけになってしまいました。

T.Aoki　兵庫・19歳

```
CARDTANK.FD7

10 '●●● First Setting ●●●●●●●●●●●●●●●●●●
20 CLEAR2000,&HCFFF:SCREEN1,3,0:KEYOFF:C
OLOR15,0,0:DEFINTA-Z:DEFUSR1=&HD0F6
30 '●●● Reading & Setting Character●●●●
40 FORI=&HD0F6TO&HD4F0STEP&H73:PRINT8-(I
-&HD0F6)/115:READA$:FORJ=0TO114:POKEI+J,
VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2)):NEXTJ,I:A=USR
1(0):RESTORE930:E$=CHR$(29)+CHR$(29)+CHR
$(31):FORI=0TO8:READA$,B$,C$,D$:C$(I)=A$
+E$+B$+E$+C$+E$+D$:NEXT:WIDTH32
50 '●●● Title ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
60 VPOKE8222,246:CLS:RESTORE950:FORI=1TO
22:READA$:LOCATE4,I:PRINTA$:NEXT
70 K$=INKEY$:IFK$="0"ORK$="1"THENELSE70
80 K=VAL(K$):F=1:V=-1:W=151:CLS
90 '●●● Hensu Setting ●●●●●●●●●●●●●●●●●●
100 V=V+1:W(1)=4+K*3:W(0)=4+K*3+V:M=0:N=
1:V(0)=30:V(1)=14:G(0)=1:G(1)=1:P(0)=0:P
(1)=0:X=0:Z=0:E=1:F=F+2:J(4)=1:CLS
110 '●●● Making Stage ●●●●●●●●●●●●●●●●●●
120 VPOKE8222,252-V*2+K:FORI=8214TO8221:
VPOKEI,244:NEXT:FORI=0TO12:LOCATE0,I:PRI
NTSTRING$(32,"め"):NEXT:PRINTTAB(96):PRIN
TSTRING$(32,"む"):FORI=4TO2STEP-1:FORJ=0T
O32STEPI:LOCATEJ,-I+14:PRINT" ":NEXTJ,I
130 FORI=0TO15:FORJ=0TO1:PUTSPRITE1+J,(I
+J*32,102),10,1+J:PUTSPRITE3+J,(-I+192+J
*32,102),F,F+J:NEXTJ,I:GOSUB760:FORA=0TO
1:FORI=1TO(4+K*3)+A*V-K*(A*V)
140 FORJ=3+A*16TO14+A*16:LOCATEJ,I:PRINT
"み":NEXTJ,I,A:RESTORE970:FORI=0TO2:READA
$,A,B:LOCATEA,B:PRINTA$:LOCATE16,8+J(V):
PRINT"G.Pも":NEXT:G=V-1:Y=F-2
150 '●●● Move Carsol ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
160 IFK=0ANDM=1,HEN200
170 S=STICK(M):X=X+(S=7ANDX>0+M*5)-(S=3A
NDX<4+M*5):PUTSPRITE13,(X*24+4+M*8,151),
8:FORI=0TO40:NEXT:IFSTRIG(M)THEN420
180 IFPLAY(0)=0THEN570ELSE160
190 '●●● Computer Thinking ●●●●●●●●●●●●
200 GOSUB650
210 FORX=5TO9:ONVGOTO230,240,250,260
220 GOSUB270:ONEGOTO290,300,310,320,330,
340,350,360,370,400,380,390
230 GOSUB270:ONEGOTO330,300,340,310,290,
320,400,370,360,350,380,390
240 GOSUB270:ONEGOTO320,290,300,350,340,
310,330,360,380,370,400,390
250 GOSUB270:ONEGOTO300,330,310,320,340,
290,400,360,380,370,350,390
260 GOSUB270:ONEGOTO340,290,320,310,300,
330,360,380,400,370,350,390
270 PUTSPRITE14,(X*24+12,W),8,13:RETURN
280 NEXTX:E=E+1:GOTO210
290 IFO(X)=0ANDP(N)=0ANDG(1)>1THEN440ELS
E280
300 IFO(X)=3ANDP(N)=0THEN470ELSE280
310 IFO(X)=6THEN500ELSE280
320 IFO(X)=4ANDG(M)=<11THEN480ELSE280
330 IFO(X)=1THEN450ELSE280
340 IFO(X)=7ANDP(N)=0THEN520ELSE280
350 IFO(X)=2THEN460ELSE280
360 IFO(X)=7THEN520ELSE280
370 IFO(X)=0THEN440ELSE280
380 IFO(X)=3THEN450ELSE280
390 IFO(X)=5THEN490ELSE280
400 IFO(X)=4THEN480ELSE280
410 '●●● Jagement ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
420 GOSUB650
430 ON O(X) GOTO450,460,470,480,490,500,
520
440 GOSUB670:Q$=" も ":GOSUB750:GOTO740
450 P(M)=1:U$="や":GOSUB660:GOTO740
460 GOSUB760:GOTO740
470 GOSUB670:Q$=" ー ":GOSUB750:GOTO740
480 G(M)=G(M)+(G(M)<12AND1):LOCATEG(M)+2
+16*M,8+J(V)*M:PRINT"も":GOTO740
490 FORJ=0TO7:B=RND(1)*50+M*170:GOSUB680
:NEXTJ:SWAPM,N:GOTO600
500 A=RND(1)*6+1:FORI=1TOA:IFV(N)=30-N*1
6ANDW(N)=4+K*3+M*VTHEN740ELSEIFV(N)=30-N
*16THENV(N)=19-N*16:W(N)=W(N)+1:GOSUB510
:NEXT:GOTO740:ELSEV(N)=V(N)+1:GOSUB510:G
OSUB700:NEXT:GOTO740
510 LOCATEV(N),W(N):PRINT"み":RETURN
520 GOSUB670:Q$=" ・ ":GOSUB750:GOTO740
530 '●●● Pow Mater ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
540 IFA<1THENRETURNELSEFORI=1TOA:IFV(M)*
18-M*14ANDW(M)=0THEN RETURN 690ELSELOCAT
EV(M),W(M):SOUND0,V(M)*8:GOSUB700:PRINT"
Φ":V(M)=V(M)-1:IFV(M)=18-M*16THENV(M)=30
-M*16:W(M)=W(M)-1:NEXT:RETURNELSENEXT:RE
TURN
550 G(N)=G(N)-(G(N)>0AND1):LOCATEG(N)+19
-16*M,8+J(V)*N:PRINT"め":RETURN
560 '●●● B.G.M ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
570 Z=Z+1:GOSUB780:ONZGOTO580,590
580 PLAY"V13O3L1FGE2.G8EFGA2.G8AFGE2.G8E
FGA2.G8A","V12O4L1FGE2.G8EFGA2.G8AFGE2.G
8EFGA2.G8A":GOTO160
590 PLAY"V13O4C2C8O3B8A8G2G8E4G4A2A8G8F8
E2C4E4F2.E8D8E2A2B2O4C4O3B8A2.","V12O5C2
C8O4B8A8G2G8E4G4A2A8G8F8E2C4E4F2.E8D8E2A
2B2O5C4O4B8A2.":GOTO160
600 '●●● Fight End ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
610 FORI=0TO750:NEXT:RESTORE980:FORI=13T
O16:READA$:LOCATE10,I:PRINTA$:NEXT:FORI=
0TO4:PUTSPRITEI,,0:PUTSPRITE13+I,,0:NEXT
:LOCATE18,14:PRINTM+1:GOSUB710
620 IFSTRIG(0)=0THEN620ELSEONKGOTO60
630 IFN=1ANDV=4THEN800ELSEIFSTICK(0)=1TH
ENV=G:F=Y:GOTO100ELSEIFN=1THEN100ELSE60
640 '●●● E.T.C ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
650 IFP(M)=1THENU$=" ":GOSUB660:P(M)=0:R
ETURNELSERETURN
660 FORI=13TO16:LOCATE11+M*9,I:PRINTU$:N
EXT:SOUND0,39:SOUND1,0:SOUND8,16:SOUND12
,60:SOUND13,2:RETURN
670 IFP(N)=0ORG(M)>11THENRETURNELSE RETU
RN 740
680 C=RND(1)*30+90:PUTSPRITE0,(B,C),8,0:
GOSUB710:PUTSPRITE0,(0,0),0:RETURN
690 FORI=16+N*177TO96STEP+1-N*2:A=RND(1)
*14+2:FORL=0TO1:PUTSPRITE1+L+N*2,(I+L*32
,102),A,1+L+N*(F-1):NEXTL,I:FORJ=0TO7:B=
RND(1)*40+88:GOSUB680:NEXT:GOTO600
700 SOUND1,0:SOUND8,16:SOUND12,8:SOUND13
,0:RETURN
710 SOUND4,250:SOUND5,6:SOUND6,30:SOUND7
,216:SOUND10,16:SOUND12,50:SOUND13,0:FOR
I=250TO0STEP-3:SOUND4,I:SOUND6,I¥8:NEXT:
P(0)=0:P(1)=0:SOUND10,0:RETURN
720 IFO(X)=0THEN540ELSEIFO(X)=3THENA=3:G
OTO540ELSE550
    SOUND0,214:SOUND1,0:SOUND8,16:SOUND1
2,8:SOUND13,0:RETURN
740 R=RND(-TIME)*8:O(X)=R:R=R+(J(V)*(8-R
))*M:LOCATEX*3+1+M*1,19:PRINTC$(R):GOSUB
730:SWAPM,N:X=M*5:E=1:GOTO160
750 FORD=9+M*12TO21-M*16STEP1-2*M:LOCATE
D,14:PRINTQ$:NEXT:GOSUB770:PUTSPRITE0,(1
85-M*150,80),8,0:GOSUB710:PUTSPRITE0,(0,
0),0:A=(RND(1)*(G(M)+1))*2-1:GOTO720
760 FORJ=0TO1:FORI=J*16TO12+J*18STEP3:R=
RND(-TIME)*8:LOCATEI+1,19:PRINTC$(R):GOS
UB730:O(I/3)=R:NEXTI,J:RETURN
770 FORI=13TO16:LOCATE0,I:PRINTSTRING$(3
2," "):NEXT:RETURN
780 IFZ=3THENZ=1:RETURNELSERETURN
790 '●●● Ending ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
800 CLS:RESTORE990:FORI=3TO21:READA$:LOC
ATE7,I:PRINTA$:NEXT:FORJ=3TO11STEP2:FORD
=0TO1:PUTSPRITE0+D,(90+D*32,85),J,J+D:NE
XTD:GOSUB710:FORI=0TO1500:NEXTI,J:PUTSPR
ITE0,,0:PUTSPRITE1,,0:LOCATE14,12:PRINT"
END":GOSUB710
810 IFSTRIG(0)THEN60ELSE810
820 '●●● Data ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
830 DATA210FD111003801C201CD5C0021CFD211
8005013002CD5C00C90C3E70674F88236A28AC86
D0CEE0791C307C0EA30965341154C61671E20EFC
F000000000F0D0700D5FFE18C9E5E2C1F0701FF
57FF7FFF7F2AFF0863F7F763FFFC008000C0FCFF
FCA8FF4218BDBD18FF00000000000FF0000F8
840 DATA3EC6E4E8D0E000000000FF0F02011807
1F7327170B0700001E3FAD775A7FAAFFFF18BDBD
18FF0101003F9DCDEDDFA9FFFFC6EFEFC6FFC0C0
40C0800080BF2BFFFF337B7A34F8000000000000
00FF00001F3823170B07000001F020F1FFF3F15
FF4218BD18FF000000000FCFFFFFF55FF10C6
850 DATAEFC6FF00000000000000808000FF8731
7A34F80000FF000000000003F3F707737180F00
00FF3F0000077F2AFFFF00BDBD18FF0702FD8207
01FFFFAAFFFF00EFEFC6FFF8BE5FAFFE54FEFFAB
FFFF037B7A34F800FF000000070F1F6A7F3F1770
0004030AFF0A071FDFFF7DFFFFF4E74F4040FF
860 DATA80FF8000C0F0F040E0FFFF7E202020FC
00F80143260E1C3C7AF9F000000000000000000
0003FF00001F7F6327170B07003F03011FFFFF3F
15FFFF7FBFB518FF80C0FC26FFFFFFFE54FFFFFF
FFADC6FF0000010F090F003FFFFFFFFFFF6A34F8
7FC0C0C0C0C0C0C0C0C0C0C0C0C07FE03030
870 DATA303030303030303030303030E0FF80B5
96BFB5BFB5BF8C8F9EBCAC8D8DFF016D6D6D617D
31353D397171DD9D018D8C80999BBABD9D9898BE
BEBEAE80FF3979E1F99D0DEDED6D61C5CDFDF901
FFFF80B8ACBDB9BCACADBDB9B1B3B3B380FF0161
61FDFDC1FDFD8D8D8D8D3D19018099B9BDBD99
880 DATAB9BB9B9B9B9B9B9880FF0181DDDDDD9D
DDDD9D9DDDDDDD1901FFFF80989F8F8181838383
8381B7BF9C80FF0101F1F999818101018181E1FD
3D01808E9E9D99BDBCAC8C9C98989C8C80FF0161
FDFDE16179FDCDC1F97D6D6101FFFF8098BEBE99
9C9FBDB9AB80BFBFB1BFFF01E96DFDFD61FDF9
890 DATAF56D01FDFD8DFDBFB0B6B3B78080BDBF
9B989EBEAE80FFFD0DEDCD6DC1FD8DF57575F1E5
FD01FFFF80BEBE86BEBCB0BDBD8D8C9CB9B980FF
0161E9CDFDF13DFDFDF1313DFDCD01808D8D9D99
B9BDAD8D8D8D8D8D80FF018181818999F9F181
81858DFDFD01FFFF808387BFBF989F9F989F9F
900 DATA989F9F80FF018101F9F919F9F919F9F9
19F9F901808199999DBDBCBDB89D9DBDB7B780FF
01FD8DFDEDFDD9FDD9FDADFDB77701FFFF809898
B0B6B6B6B6B6B6B6B6B080FF01617DFDD979CD
B56159316D1971018081BDBD999DBDB8989DBDB8
838380FF01FD6DFDFD6DFD6161F9F961FDFD01
910 DATAFFFF80B0B89A9E8E9CBEA69E9E8CBDB9
80FF01F9F9F999F9F999F9F999F9FDFD01808CBF
AFBFAFBF8D8F9F9FBFBF8380FF017D7D6D6D397D
EDF1F9F9FDFD8101FFFFC3A59999A5C3FF3C7EFF
FFFFFFFFFF000000000000000007EBDDBFFFFDBBD
7EA8542A54A8542A548100000000000000810000
920 '●●● For Set Data ●●●●●●●●●●●●●●●●●●
930 DATA ｰｲ,ｱｳ,ｴｶ,ｵｷ,ｸｺ,ｹｻ,ｼｾ,ｽｿ,ﾀﾂ,ﾁﾃ,ﾄ
ﾆ,ﾅﾇ,ﾈﾊ,ﾉﾋ,ﾌﾎ,ﾍﾏ,ﾐﾒ,ﾑﾓ,ﾔﾖ,ﾕﾗ,ﾘﾚ,ﾙﾛ,ﾜﾞ,ﾝﾟ
,たつ,ちて,とに,なぬ,ねは,のひ,ふほ,へま,タメ,アセ,のヒ,ナソ
940 '●●● Picture Data ●●●●●●●●●●●●●●●●●●
950 DATAめめめめ めめめめ めめめめ めめめ,め     め
 め め   め め   め,め     めめめめ めめめめ め   め,め
    め   め め  め   め   め,め     め   め め  め
 め   め,めめめめ め    め め  めめ めめめ,,※めめめめ めめ
めめめ め    め め  めめ,※※※め   め   め めめ  め め  め,
※※※め   めめめめ め め め めめめ
960 DATA※※※め    め    め め  めめ め  め,※※※め    め
   め め   め め  め,※※※め   め    め め    め め  めめ
,,,,,,,,,※0! VS COM    1! VS MAN
970 DATAPOW,0,1,POW,16,1,G.Pも,0,8
980 DATA┌────────┐,| PLAYER ○ |,|   Wo
n!   |,└────────┘
990 DATA※Congratulations!,,,,※※※King of
Tank,,,,,,,,,,,※※※※CARD TANK,,,Presented
 By Aoki.T
```

行950以降にあるチェッカーフラグはCHR$(254)です。画面では空白と区別がつきません。

【みんなのMSX市場拡大案その⑩】そのなかであえて価格にこだわるというならMSXをやめてください。MSXの市場拡大のためには、まずハードの変更が第1条件です。ハードに魅力がなくては、ソフトハウスは撤退するばかりです。しかし、開発者の方には10万円を切る価格でこのスペックなんだぞという考えがあるのかもしれません。確かにこういう機能がほしい、という要望があったと思います。⇨

CROSS25 クロストゥエンティーファイブ

MSX MSX2/2+ RAM32K by Toxsoft

▶遊び方は40ページ

コード系

カード

カードのスーツをS(0～3で順にスペード・ハート・クラブ・ダイヤ)、位(A～Kの順に0～12)をKとすると、カードコードはS×16+K。

役

0……無役
1……1ペア
2……2ペア
3……3カード
4……ストレート
5……フラッシュ
6……フルハウス
7……4カード
8……ストレートフラッシュ
9……ロイヤルストレートフラッシュ

変数の意味

A、A$、D$、N0、N1、R、S$……一時変数・ダミー
BO#……1回分の倍率および役の有無スイッチ(1:役なし、2以上:倍率)／1回分のスコア／ボーナス
C(n, m)……網領域のカードマップ(64:空白)
C$(n)……カード表示用文字列
C0、C1……落下中のカード
CA……のべ登場カード数
E$……エスケープシーケンス用
I、J、K……ループカウンタ
K(n)……各行・列の役(n=0～4:列、5～9:行)
MX、MY……網外の移動前の落下カード位置
N(n)……次のカード
N$(n)……ベスト5の名前
S……スティック入力値
S#(n)……スコアベスト5
SC#……スコア
ST……横移動フラグ
T$(n)……タイトル表示用
X、Y……移動後の落下カード位置(網外と網内とで座標系は異なる)
Y$……1つの行または列の各カードコードを文字コードとしてつないだ文字列(USR1の引数)
Y$(n, m)……役nの略称(m=0:列の役に対する横書き略称、1:行の役に対する縦書き略称)
YH……役表示サブの入力パラメータ(0:列、1:行)
YK……1つの列または行の役
Z……カード落下速度決定用カウンタ(増分は登場カード数・横移動の有無によって決まる)

プログラム解説

10～80 プログラム初期化
10～20 文字領域・マシン語領域の確保／整数型宣言／配列宣言／画面初期化／プログラム定数設定／お待たせメッセージ
30 プログラム定数の設定
40～50 マシン語書き込み／USR関数定義／太文字処理／パターンジェネレータテーブル・カラーテーブル設定
60 ベスト5初期化
70 カード表示文字列の作成
80 役名表示文字列の作成
90～130 ゲーム初期化
90～100 タイトル表示／トリガー待ち／画面クリア
110 乱数初期化／変数初期化／カードマップ初期化／次のカード決定／効果音
120～130 ゲーム画面表示
140～190 カード落下(網外)
140～150 次のカードの決定・表示／変数初期化／スコア等表示
160 移動前のカードを消す
170 移動後のカードを表示
180 トリガーオンのとき[落下中のカードを入れ替える／効果音]
190 落下速度決定用カウンタ更新／落下判定／網内に入ったか判定
200～250 カード落下(網内)
200～210 ゲームオーバー判定
220 変数初期化／網外カード消去
230 落下カード表示／座標更新／落下終了判定
240～250 それぞれの着地判定と移動・表示
260～300 役判定
260～270 列・行の役判定と表示(倍率の計算と表示を含む)
280 役ができたか判定／効果音終了待ち／列について役ができたカードの消去
290～300 得点計算・表示／行について役ができたカードの消去／消した跡への落下／網内カード表示更新／役名消去／スコア更新
310～350 ゲームオーバー
310～330 効果音／ゲーム領域クリア／「GAME OVER」表示／音楽終了待ちとキーバッファクリア／画面消去／ベスト5の更新
340～350 ベスト5の表示／トリガー待ち／トリガーオフ待ち
360～450 サブルーチン
360～370 網内カード再表示
380 スコア等表示
390～400 行について役ができたカードを消した跡への落下
410～420 次のカード決定
430 次のカード表示
440 役判定
450 役表示
460～830 データ
460～610 パターンジェネレータテーブルデータ
620～630 カラーテーブルデ

プログラマからひとこと 海外MSXのリポートをしてほしい

MSXは世界統一規格のコンピュータで、MSXの約半数は海外にあるそうです。最近日本のMSXは元気がありませんが、外国ではどうなのでしょうか。世界中にMSXがあるということは、ファンダムのゲームも世界中で遊べる(海外版MSXでは仮名は英字に、PRINTUSING文の&は／、@は&に、等の変更が必要)ということです。自分の作ったゲームが全国十数万人の読者に遊んでもらえるだけでも嬉しいのに、世界中の人(投稿ありがとうを見ているとドイツやアメリカからもきている)に遊んでもらえる(98等では不可能だと思う)なんてこのうえない幸せです。昔のMOガのようにMファンでも海外MSXのリポートをしてほしいものです。ところでToxsoftのすべてがわかるソフトができました。上高3－9にいるので、直接声をかけてくれればタダであげます。なおイラストは妹が描きました。

Toxsoft 三重・17歳

【みんなのMSX市場拡大案その⑪】それゆえ、10万円を～と、いうのもわからなくはありません。しかし、今のMSXに必要なのはMIDIでもMSXViewでもありません。開発者自身の今と先を見る目です。企業的視野でものを見るのではなく、ユーザーの1人として見る目をもってください。つまり、この価格でも(非常に高くても)借金をしてもいいからほしいと、開発者自身が自信を持ってそういえるMSXを開発してください。⇨

ータ

640~820　マシン語データ

830　タイトルデータ

マシン語解説

●USRØ(初期化)

C11Ø~C12C

一種の太文字処理

C12D~C14C

パターンジェネレータテーブル設定

C14D~C159

カラーテーブル設定

●USR1(役判定)

C16Ø~C1A9

度数分布表の作成

C1AA~C1DB

1ペア系の役判定

C1DC~C22E

ストレート系・フラッシュ系の役判定

C23Ø~C236

エントリー

●USR2(データ書き込み)

DEØØ~DE32

引数文字列を16進数と見なしてDE33、DE34が示すアドレス以降に格納

ワークエリア

C8ØØ~C8ØC

5枚のカードの位別度数分布表

C81Ø~C814

各位の枚数別度数分布表

C818

フラッシュフラグ(0:フラッシュ系でない、4:フラッシュ系)

C819

位が連続している枚数(5ならストレート系)

C82Ø

役

D233~D234

データの格納アドレス

改造法

このプログラムは「10・J・Q・K・A」をストレートと見なさないようになっているが、次の改造を施せば、見なすようになる。

行780の後半の「Ø6ØD8Ø」を「3EØEØØ」に変更

行800の後半の「2ØØ33EØ9C9」を「CA37C2ØØØØ」に変更

行820の終わりのØの並びを「3A18C8B728EØ3EØ9C9」に変更

以上の改造法はリストAを参照。リスト中の赤い文字が変更されたデータ(行番号を除く)。

補足

すべての配列を宣言している点は、とても良い。他の投稿者も見習ってほしいものだ。宣言せずに配列を使えるのは便利だが、時としてバグの温床になることがある。また、メンテナンスのことを考えても、すべて宣言してあるほうが改造しやすいのだ。

REM文が多いのも良い。

ところで、「1つのFORに2つのNEXT」というのを多用しているが、これが許されるのは、たぶんMSX BASICだけなので、やめたほうがいい(特に、行410~420)。

また、スコア等の表示で見出しの表示とデータの表示とを完全に分けてしまっているが、効率を追求するとわかりにくくなるところでは、効率を追求しないほうがいい。

一方、行290の終わりのほうと行300とは、ほとんど同じだ。スイッチを使えば簡単にまとめることができる。

(ANTARES)

■リストA

```
780 DATA3A00C8320DC83A18C83E0E0016004721
800 DATA3CFE0520F37AFE0ECA37C200003A18C8
820 DATACD60C13220C8C93A18C8B728E03E09C9
```

```
CROSS25 .FD7

10 ' *** [ CROSS 25 ]  1992 Toxsoft ***
20 CLEAR2000,&HC000:DEFINTA-Z:DIMC(4,4),
Y$(9,1),C$(65),N(1),S#(4),N$(4),T$(9),K(
10):SCREEN1,0,0:COLOR15,0,0:WIDTH32:KEYO
FF:E$=CHR$(27)+"Y":PRINTE$"+.WAIT"
30 S$=CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(31):C$(65)=
"  "+S$+"  ":C$(64)="XX"+S$+"XX"
40 FORI=0TO52:POKE&HDE00+I,VAL("&H"+MID$
("2A33DED5DDE1DD4600DD5E01DD5602CB381A13
D630FE103802D607878787874F1A13D630FE1038
02D607B1772310E22233DEC900C0",I*2+1,2)):
NEXT:DEFUSR2=&HDE00
50 FORI=0TO35:READD$:D$=USR2(D$):NEXT:DE
FUSR=&HC110:DEFUSR1=&HC230:A=USR(0)
60 FORI=0TO9:READT$(I):NEXT:FORI=0TO4:N$
(I)="TOSHIMASA":S#(I)=5000-I*1000:NEXT
70 FORJ=0TO3:FORI=0TO12:K=JMOD2:C$(I+J*1
6)=CHR$(128+I+K*32)+CHR$(145+K*32)+S$+CH
R$(146+K*32)+CHR$(141+J+K*32):NEXTI,J
80 FORI=1TO9:Y$(I,0)=MID$("1P2P3CSTFRFH4
CSFﾓﾔ",I*2-1,2):NEXT:FORI=1TO9:Y$(I,1)=M
ID$("123SFF4Sｴ",I,1)+CHR$(29)+CHR$(31)+M
ID$(" PPCTRHCFｦ",I+1,1):NEXT
90 ' *** ﾀｲﾄﾙ & ｽﾀｰﾄ ***
100 CLS:FORI=0TO9:LOCATE6,I+5:PRINTT$(I)
:NEXT:FORI=0TO1:I=-STRIG(0)-STRIG(1):NEX
T:CLS
110 R=RND(-TIME):CA=0:BO#=0:SC#=0:N(0)=6
4:N(1)=64:FORI=0TO4:FORJ=0TO4:C(I,J)=64:
NEXTJ,I:GOSUB410:PLAY"T120SM10000L1604CE
DFEGBO5C","T120V12L1605CEDFEGBO6C"
120 FORI=1TO21:LOCATE3,I:PRINT"ｽ"STRING$
(10,28-(I=21)*161)"ｽ":NEXT:FORI=11TO20:L
OCATE4,I:PRINT"XXXXXXXXXX":NEXT
130 PRINTE$CHR$(34)"2[ CROSS25 ]"E$"%2CA
RD"E$"'2BONUS"E$"*2SCORE"E$"-2HI-SCORE"E
$"16ﾘﾜﾜﾜﾙ"E$"22NEXTﾗ    ﾗ"E$"36ﾗ    ﾗ"E
$"46ﾚﾜﾜﾜﾛ":GOSUB380:GOSUB430
140 ' *** ﾒｲﾝ ***
150 C0=N(0):C1=N(1):GOSUB410:GOSUB430:Y=
0:X=1:Z=0:MX=X:MY=Y:CA=CA+1:GOSUB380
160 IFMY<>YORMX<>XTHENLOCATEMX*2+4,MY*2+
1:PRINTC$(65)CHR$(30)C$(65)
170 MX=X:MY=Y:ST=0:LOCATEX*2+4,Y*2+1:PRI
NTC$(C0)CHR$(30)C$(C1):S=STICK(0)ORSTICK
(1):IFS=3ANDX<3THENX=X+1:ST=1ELSEIFS=7AN
DX>0THENX=X-1:ST=1ELSEIFS=5THENZ=800
180 IPSTRIG(0)+STRIG(1)THENSWAPC0,C1:PLA
Y"O4G","O5C":FORI=-1TO0:I=PLAY(0):NEXT
190 Z=Z-(CA*2+40)*(ST=0):IFZ>800THENY=Y+
1:Z=0:IFY=5THEN210ELSE160ELSE160
200 ' *** ｶｰﾄﾞ ﾗｯｶ ***
210 IFC(X,0)+C(X+1,0)<>128THEN310
220 C(X,0)=C0:C(X+1,0)=C1:Y=0:BO#=1:PRIN
TE$")$"SPC(10)E$"*$"SPC(10)
230 LOCATEX*2+4,Y*2+11:PRINTC$(C(X,Y))CH
R$(30)C$(C(X+1,Y)):Y=Y+1:IFY=5THEN260ELS
EIFC(X,Y)<>64ANDC(X+1,Y)<>64THEN260
240 FORI=0TO1:IFC(X+I,Y)=64THENC(X+I,Y)=
C(X+I,Y-1):C(X+I,Y-1)=64:LOCATEX*2+4+I*2
,Y*2+9:PRINTC$(64)
250 NEXT:GOTO230
260 FORI=0TO4:Y$=CHR$(C(I,0))+CHR$(C(I,1
))+CHR$(C(I,2))+CHR$(C(I,3))+CHR$(C(I,4)
):GOSUB440:K(I)=YK:IFYKTHENLOCATEI*2+4,2
2:YH=0:GOSUB450
270 Y$=CHR$(C(0,I))+CHR$(C(1,I))+CHR$(C(
2,I))+CHR$(C(3,I))+CHR$(C(4,I)):GOSUB440
:K(I+5)=YK:IFYKTHENLOCATE15,I*2+11:YH=1:
GOSUB450:NEXTELSENEXT
280 IFBO#=1THENBO#=0:GOTO150ELSEFORI=-1T
O0:I=PLAY(0):NEXT:FORI=0TO4:IFK(I)THENFO
RJ=0TO4:C(I,J)=64:NEXTJ,IELSENEXT
290 BO#=BO#*CA:GOSUB380:SC#=SC#+BO#:FORI
=0TO4:IFK(I+5)THENFORJ=0TO4:C(J,I)=64:NE
XTJ,IELSENEXT:GOSUB390:GOSUB370:FORI=0TO
9:LOCATE15,I+11:PRINT" ":NEXT:PRINTE$"6$
"SPC(10):BO#=0:GOTO150
300 GOSUB390:GOSUB370:FORI=0TO9:LOCATE15
,I+11:PRINT" ":NEXT:PRINTE$"6$"SPC(10):S
C#=SC#+BO#:BO#=0:GOTO150
310 ' *** ｹﾞｰﾑｵｰﾊﾞｰ & ﾍﾞｽﾄﾌｧｲﾌﾞ ***
320 PLAY"SM500003L16CDER16CDER16GFEDCR1
605CR","V1402L16CDER16CDER16GFEDCR1604C"
:FORI=0TO19:LOCATE4,20-I:PRINT"ｽｽｽｽｽｽｽｽｽ
ｽ":NEXT:PRINTE$")&ﾘﾜﾜﾜﾙ"E$"*&ﾗGAMEﾗ"E$"
+&ﾗOVERﾗ"E$",&ﾚﾜﾜﾜﾛ":FORI=-1TO0:I=PLAY(
0)+(INKEY$<>""):NEXT:CLS:FORJ=0TO4
330 IFS#(J)>SC#THENNEXTELSEFORI=3TOJSTEP
-1:S#(I+1)=S#(I):N$(I+1)=N$(I):NEXT:S#(J
)=SC#:LOCATE8,11:INPUT"NAME";N$(J)
340 CLS:PRINTE$"$$ﾘ"STRING$(22,"ﾜ")"ﾙ":F
ORI=5TO18:LOCATE4,I:PRINT"ﾗ"SPC(22)"ﾗ":N
EXT:PRINTE$"3$ﾚ"STRING$(22,"ﾜ")"ﾛ"E$"&)B
EST 5 PLAYERS":FORI=0TO4:LOCATE6,I*2+9
350 PRINTUSING"# ######## &      &";I+1
;S#(I);N$(I):NEXT:FORI=0TO1:I=-STRIG(0)-
STRIG(1):NEXT:FORI=-1TO0:I=STRIG(0)+STRI
G(1):NEXT:GOTO90
360 ' *** ｻﾌﾞﾙｰﾁﾝ ***
370 FORJ=0TO4:FORI=0TO4:LOCATEI*2+4,J*2+
11:PRINTC$(C(I,J)):NEXTI,J:RETURN
380 PRINTUSING"@%9####@(5########@+5####
####@.5########";E$;CA;E$;BO#;E$;SC#;E$;
S#(0):RETURN
390 FORJ=4TO1STEP-1:FORI=0TO4:IFC(I,J)=6
4THENC(I,J)=C(I,J-1):C(I,J-1)=64
400 NEXTI,J:RETURN
410 N0=N(0):N1=N(1):FORI=0TO1:N(I)=INT(R
ND(1)*13)+INT(RND(1)*4)*16:IFN(I)=N0ORN(
I)=N1ORN(0)=N(1)THENI=I-1:NEXT
420 FORJ=0TO4:FORK=0TO4:IFN(I)=C(J,K)THE
NI=I-1:NEXTIELSENEXTK,J,I:RETURN
430 PRINTE$"27"C$(N(0))CHR$(30)C$(N(1)):
RETURN
440 IFINSTR(Y$,"@")THENYK=0:RETURNELSEA$
=USR1(Y$):YK=PEEK(&HC820):RETURN
450 IFPLAY(0)THEN450ELSEPLAY"O4CEGO5C","
O5CO4GEC":BO#=BO#*2^YK:PRINTY$(YK,YH):GO
SUB380:RETURN
460 ' *** ﾃﾞｰﾀ ***
470 DATA001824667E666600003C66063C607E00
480 DATA007E041C06663C00006C6C7E0C0C00
490 DATA007E607C06663C00003C607C66663C00
500 DATA007E66060C181800003C663C66663C00
510 DATA003C66663E063C00004C525252524C00
520 DATA001E0C0C6C6C3800003C66667E643E00
530 DATA00666C78786C660011397D7D113901FF
540 DATA297D7D7D391101FF39397D7D553901FF
550 DATA11397D7D391101FF0101010101010101
560 DATA0000000000000000FFF1DBDBF1D8D8DB00
570 DATADE18189ED8D89800FCE6FCE6007EE07C
580 DATA06FC00FEE0FCE0001818181818181818
590 DATA0000000F1F18181800000F0F8181818
600 DATA1818181F0F00000018181 8F8F0000000
610 DATA000000FFFF000000FFAAD4AAD4AAD480
620 DATA20202020F0F0A0A0F0F0F0F0F0F0F0F0
630 DATA0F0F0F3C6F6F6F74F0F0F0F0F0F0F0F0
640 DATA210001110004CD4A0047E6E04FCB3878
650 DATACB3FB0B1CD4D0023CD200038E92100C0
660 DATA11000401F000C5E5CD5C00E1C1110005
670 DATAC5E5CD5C00E1C1110006CD5C0021F0C0
680 DATA1100200120000CD5C00C900000000000000
690 DATAD5DDE1DD6E01DD6602E52100C81101C8
700 DATA3600012000EDB0E1E5060516007EE60F
710 DATA5F23DD2100C8DD19DD7E003CDD770010
720 DATAEA060D2100C816005E23DD2110C8DD19
730 DATADD7E003CDD770010EDE13A11C8FE0528
740 DATA2B3A14C8FE0138033E07C93A12C8FE02
750 DATA20033E02C93A13C8FE01200D3A12C8FE
760 DATA0120033E06C93E03C93E01C97EE6F04F
770 DATA0604237EE6F0B920071 0F73E043218C8
780 DATA3A00C8320DC83A18C8060D8016004721
790 DATA00C8147EFE0128053219C818173A19C8
800 DATA3CFE0520F37AFE0E20033E09C93A18C8
810 DATA060480C92310DB3A18C8FE04C03CC900
820 DATACD60C13220C8C900000000000000000000
830 DATA" すす ｽｽｽ  すす  ｽｽｽ すすす",すす すｽｽ ｽす
す すｽｽ  すす,すす  ｽｽｽ すす す ｽｽ  すす,すす すｽｽ ｽすす
 す  ｽｽ  すす," すす ｽｽ ｽ すす ｽｽｽ すすす",,"    -
―― 25 ―――",,,"   1992(C)Toxsoft"
```

あしたは晴れだ！出張所　【みんなのMSX市場拡大案その⑫】最後の拡大案は庄司卓クン(東京都・?歳)のものを紹介。「家庭用、業務用しか知らないユーザーにとってみれば、パソコンゲームは立ち上げからして面倒です。内容はおなじであるにもかかわらず、メーカーによってマニュアルでの表現がまちまちであり、またユーザーディスクもフォーマット済みのものが添付されているものもあれば、ブランクディスクを用意しなければならないものもあります。⇨

あるバイト2 〜ビアガーデン編〜

MSX 2/2+ VRAM64K by 情報ノイマン

▶遊び方は38ページ

変数の意味

A……泡量
A(n)……追加ビール量ゲージnに対応する追加泡量(トリガーオフのとき)
B……ビール量
C……追加ビール量ゲージの色の基本値(トリガーのオン・オフによって決まる)
D、K、M、R、T、X、Y……一時変数
D$……日付(日数)
E……追加ビール量ゲージが0のとき、すぐにはクリア判定しないためのカウンタ
H……その日のクリアジョッキ数
G……オーダージョッキ数
I、J……ループカウンタ
L……総試行ジョッキ数
M$……給料等表示サブの入力パラメータで、表示するメッセージまたは見出し
N……日付(日数)
N$……「　　きゅうりょう」
P……1試行に対する給料
P$……日数表示位置指定用GML
Q……追加ビール量ゲージの値(4分の1が追加ビール量)
Q$……「GAME　OVER」表示位置指定用GML
R$……ゲームオーバー時給料合計表示位置指定用GML
S$……スペース9個(メッセージ消去用)
U……スプライトアトリビュートテーブルアドレス
V……クリアに必要な最低ビール量
W……給料合計÷10
Z……残りのクリアすべきジョッキ数(一時変数)

スプライト面番号

0：追加ビール量ゲージ(パターン番号も同じ)
1〜5：オーダージョッキ(パターン番号は1)

プログラム解説

10〜50　プログラム初期化
　10　画面初期化／乱数初期化／整数型宣言／配列宣言／配列データ読み込み／プログラム定数設定
　20　スプライトパターン設定
　30〜40　ページ1にジョッキとこぼれた泡表示用の円を描く
　50　変数初期化／プログラム定数設定／効果音
60〜70　1日の初期化
　60　スプライトアトリビュートテーブル設定／変数初期化
　70　アクティブページを戻す／画面クリア／インジケータ一表示／装飾表示／給料合計更新(ボーナス)／給料等表示／効果音
80〜100　次のジョッキの初期化
　80　オーダージョッキが0のとき［退場させるオーダージョッキの表示(インターバル割り込みの定義を含む)］／追加ビール量ゲージに対応する追加泡量データ
　90　ジョッキの表示とクリアしたオーダージョッキの退場
　100　変数初期化／給料等表示／インターバル割り込み許可
110〜150　メインループ
　110　トリガー判定
　120〜130　トリガーオフのとき(試行終了判定、「あふれた」判定を含む)
　140　トリガーオンのとき
　150　追加ビール量ゲージの減衰と表示
160〜170　1個クリア
　160　クリアジョッキ数更新／残り計算／給料計算／1日クリアしてないとき［給料等表示／オーダージョッキ有無判定］
　170　日付更新／クリアジョッキ数初期化／給料等表示／効果音／ディレー
180〜200　ミス
　180　ビール量不足のとき
　190　あふれたとき
　200　給料等表示／給料合計の判定
210〜220　ゲームオーバー(ウィンドウ表示／メッセージ表示／効果音／トリガー待ち／リプレイ)

プログラマからひとこと　誕生日

採用通知が届いたのが4月14日、偶然にも、その日は私の誕生日。いい記念になりました。ビールのアワをシミュレートしようとして、こんなゲームになってしまいました。あしからず。タイトルは、語呂がいいから「2」をつけただけで、別に意味はありません。あしからず。こぼしてもお金がもらえる裏技(じつは単なるバグ)があるので、暇な人は探してみてください。　　情報ノイマン　愛知・18歳

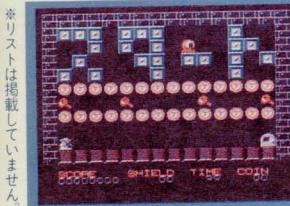
```
ARUBAITO.FD7

10 COLOR15,0,RND(-TIME):SCREEN5,1:DEFINT
A-Z:OPEN"GRP:"AS1:DIMA(25):FORI=0TO8:REA
DD:FORJ=0TOD:A(M)=K:M=M+1:NEXT:K=K+1:NEX
T:N$="  きゅうりょう":S$=SPACE$(9):O$="V15L32
20 SPRITE$(0)="ほ":SPRITE$(1)="○○ぉ●●を○わ"
30 SETPAGE,1:CLS:DRAW"C5BM0,5R2D151R82U1
51R2D32R8F19D41G19L8D43L86U153BM86,40R8F
16D41G16L8U73":PAINT(1,6),4,5:FORI=0TO1
40 COLOR=(12+I,6-I,5+I,I*7):CIRCLE(150-I
,30-I),12,14+I:PAINT(150,30),14+I:NEXT
50 N=1:L=0:U=30212:P$="BM165,70":Q$=P$+"
BL70":R$=Q$+"BD35BL14":PLAYO$+"RF+D"
60 FORI=0TO4:VPOKEU+I*4,220:NEXT:G=0
70 SETPAGE,0:CLS:LINE(13,99)-(30,164),6,
B:LINE(0,195)-(255,211),2,BF:W=W+N*10:D$
=STR$(N):M$=D$+"日め OPEN!":GOSUB230:SETBE
EP2:BEEP:SETBEEP1
80 GOSUB260 :DATA2,4,3,1,1,1,1,1,3
90 FORI=0TO174STEP5:LINE(40,188-I)-STEP(
120,5),0,BF:NEXT:G=G-1:FORI=159TO0STEP-1
:COPY(0,I)-(115,I),1TO(47,I+34):VPOKEU+G
*4,216-I¥4:NEXT:L=L+1
100 A=0:B=0:E=0:Q=5:V=115-N-G:M$=N$:GOSU
B230:INTERVALON
110 IFSTRIG(0)THEN140
120 C=8:R=B:B=B+Q¥4:LINE(50,190-R)-(130,
190-B),12,BF:A=A+A(Q):LINE(50,190-B)-(13
0,190-B-A),15,BF:E=E-(Q=0):IFE>12THENINT
ERVALOFF:IFB<VTHEN180ELSE160
130 IFA+B>158THEN190ELSE150
140 C=15:E=0:Q=Q+2+(Q>24):IFA>0THENA=A-1
-(A<2):LINE(50,186-A-B)-STEP(80,0),0,BF
150 Q=Q-1-(Q<1):PUTSPRITE0,(15,149-Q*2+E
),C+(E>0)+(B>V):GOTO110
160 H=H+1:Z=N-H+2:M$="のこり"+STR$(Z)+"コ":P
=-52+A+V:IFZ>0THENGOSUB230:ON1-(G=0)GOTO
90,80
170 N=N+1:H=0:M$="おつかれさん.":GOSUB230:PLAY
O$+"O5GEC":GOSUB280:GOTO60
180 M$="すくないっ!":P=-80+B¥2:GOTO200
190 INTERVALOFF:P=-140+B:FORI=0TO130:COP
Y(137,30)-(163,43),1TO(100,35+I),,TPSET:
NEXT:PSET(0,0),0:M$="こぼれとる!"
200 GOSUB230:IFW>0THENG=G-(G<1):GOTO90
210 FORI=0TO60STEP4:X=128-I:Y=94-I¥2:LIN
E(X-1,Y-1)-STEP(I*2+2,I+2),0,BF:LINE(X,Y
)-STEP(I*2,I),13,B:NEXT:DRAWQ$:COLOR8:PR
INT#1,"GAME OVER":DRAWQ$+"BG13":COLOR15:
PRINT#1,"あなたは"D$"日めにして":DRAWQ$+"BD22"
220 PRINT#1,"クビになりました.":DRAWR$:COLOR10:
PRINT#1,USING"けっか  #####0円";W:DRAWR$+"BD
9":COLOR7:PRINT#1,USING"へいきん   ####円";W*
10¥L:PLAYO$+"DF+AGF+ED":GOSUB250:RUN
230 DRAWP$:PRINT#1,M$+"  ":DRAWP$+"BF17"
:PRINT#1,USING"#####0円";W:IFP<>0THENDRAW
P$+"BF9":COLORSGN(P)+8:PRINT#1,USING"  +
###0円";P:W=W+P:GOSUB250:P=0:LINE(165,78)
-STEP(90,8),0,BF:M$=S$:COLOR15:GOTO230
240 IFM$=S$ORM$=N$THENRETURN
250 FORI=0TO1:I=-STRIG(0):NEXT:RETURN
260 G=G+1:FORJ=0TO105-G*20:PUTSPRITEG,(2
55-J,177),5,1:NEXT:IFG>4THENM$="おそいっっ!":
PLAYO$+"AF+D":GOSUB230:GOSUB280:GOTO210
270 BEEP:T=50+RND(1)*9+G*4-L-N:ONINTERVA
L=T*20 GOSUB260:RETURN
280 FORI=0TO2000:NEXT:RETURN
```


【みんなのMSX市場拡大案その⑬】百円で内容を確かめられたり、店頭でかんたんにデモ画面やテストプレイができる業務用、家庭用と異なり、ほとんどのパソコンゲームは実際に買ってプレイしてみるまでは本当の内容がわかりません。ましてや、家庭用と異なり値引き率が低く定価も高めです。タケル、あるいはソフトボックスそして今後開始されるソフトの正規レンタルなど、パソコンならではの試みも、メーカーによって対応がバラバラでは、⇒

230〜250　給料等表示または消去サブ
　230　メッセージ表示／給料表示／1試行の給料が0でないとき［1試行の給料表示／給料合計更新／トリガー待ち／1試行の給料クリア／メッセージ等消去］
　240　トリガー待ちをするか判定
　250　トリガー待ち(単独で呼ばれる場合もある)
260〜270　オーダージョッキ表示サブ(インターバル割り込み処理ルーチンだが、同割り込みの定義を含み、単なるGOSUBで呼ばれる場合もある)
　260　オーダージョッキ数の更新／オーダージョッキの登場／オーダージョッキ数が5以上のとき［効果音／メッセージ表示／ディレー／ゲームオーバーへ］
　270　ビープ／次のインターバル割り込み(次のオーダージョッキ登場タイミング)の定義
280　ディレーサブ
※［］は直前に書かれた条件の有効範囲を示す

補足

行260の終わりの「GOTO210」は「RETURN 210」でなければならない。また、このとき「INTERVAL OFF」が必要。ただし、リプレイを「RUN」にしているため、これらの問題は実害を伴わない。
(ANTARES)

※リストは掲載していません。

タコ&イカ ～竜の住む魔城篇～

MSX 2/2+ VRAM128K by OFUKO

▶遊び方は42ページ

このゲームは6つのファイルが必要です。「TAKOIKA3.FD7」がメインとなるBASICプログラムで、「MAC.DAT」がマシン語プログラム、残り4つの「GRP．PG?」がVRAMに置かれる各種データのファイルとなっています。

変数の意味

C(n)……イカのタイプ
CO……コイン数
ED……エディットモードフラグ
ER……エディットするステージ番号
R、RR……ラウンド関係
SC$……スコア
TK……タコの残り数
WT……現在のステージに連続して挑戦した回数
X1、Y1……ラウンドデータのワークでの左上座標
X(n)、Y(n)……タコ、イカなどの座標
Z……タコのワークエリア先頭
FNA$、FNB$……数値を文字列に変換

■USR関数
USR0……メインルーチン
USR1……ワークから巨大文字を転送して表示
USR2……引数に従いスプライトパターンを切り換える
USR3……ステージのデータを展開
USR4……VRAMからメモリへの転送
USR5……文字表示
USR6……キーバッファクリアなど
USR7……メモリへデータを格納
USR8……スコア類の表示
USR9……BGMデータをVRAMから取り出す

プログラム解説

10〜40　初期設定
50〜240　ステージスタート前の設定
250　メイン
260〜282　クリア・ミス・ゲームオーバー処理
401　スコアを文字列に変換
402　タコのスプライトカラー定義
409〜910　エディット関連サブルーチン
920　拡大文字の表示
1000〜1280　タイトル処理部(サブルーチンとして一部は他のところからも使われる)
2000〜2111　音楽関連処理部
2120〜2130　ストップキー割り込み処理部
4000〜4220　エンディング
5000〜5020　エラー処理部(ディスク関連しか処理しない)

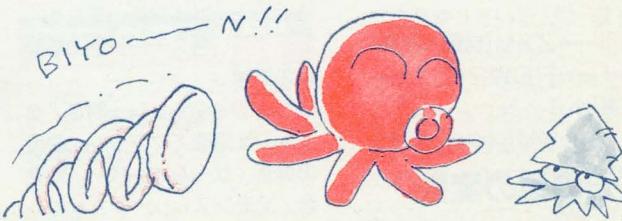
ワークエリア

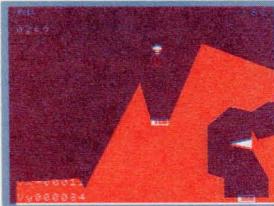
D000　仮想VRAM
D100　タコの状態／キャラクタ表示用ワーク
D180　昼ブロック用ワーク
D200　スプライトテーブルの転送用
D280　イカ用ワーク

プログラマからひとこと　春です。麻雀の季節です。

今回の作品も前の2作同様、タコがカギを取ってドアに入る、というものです。が、見てわかるとおり、大きく変わったことがあります。そうです、カギの色が黄色から赤へ変わったんです。ほかは……見てのとおりです。
今、春です。麻雀の季節です(載るのは7月号でも書いているのは4月)。しかし、春になって進級し、ついに僕も高3の受験生になってしまった。次回作の構想はあるけれど(しつこくタコ&イカですが、今度は視点を変えてみようと思っている)、いつになるかわかりません。　OFUKO　広島・17歳

補足

今回はマシン語の解説はありません。作者からの資料がなかったため1から解析をしていたらしめ切りまでに10%も解析できなかった。作者に問い合わせたところ、資料がみあたらず、マシン語部分はもういちど解析しないとわからないとのこと。
何も書かないわけにもいかないので今回は私がいつもやっている解析のしかたをちょっと。マシン語を解析するときは、まず逆アセンブルして、何をしているのかわかる部分(例えばBIOSを呼んでいる周辺など)からコメントをつけていく。そしたらサブルーチンがだんだんと見えてくるので、それを呼び出しているところをわかりやすいものから調べる。これを繰り返していけば徐々に全体の構造が見えてくるわけだ。特に2パスの逆アセンブラを使えば、ルーチンの区切れ目もわかるのでもっと楽に解析できる。これでもわからない部分にはデバッガ上で試しに実行して変化を調べるという非常手段を使うのだ。
(にゃん☆)

【みんなのMSX市場拡大案その⑭】その真価がなかなか発揮されません。もしパソコンゲーム業界の利権を代表する統括組織があれば、このような試みにたいしても積極的に対応していくこともできるのではないでしょうか？　いたずらに値段の高騰を招いているゲームとは直接関係ないプレミアグッズの添付、そして昨今話題のアダルトゲームや美少女ソフトの指針づくりなど、解決しなければならないことは山のようにあります。⇨

※リストは掲載していません。

LUNAR MISSION ルナー・ミッション

MSX turbo R by 福留英明

▶遊び方は41ページ

このプログラムは、メインプログラム「LUNAR－MI．FD7」とファイルを作るためのプログラム「FILEMAKE．FD」の2つからできています。後者のプログラムで作られるファイルは
MOON．BIN
QUEDATA．BIN
SP．DAT
の3つで、これがないとゲームは遊べません。

LUNAR-MI. FD7

変数の意味

汎用変数

A、A2、B、I、I2、KF、L、R1、R2、R3、R4、S1、S2……汎用
A$、M$、PL$……文字処理汎用
RA、RB、X、X1、X2、Y、Y1、Y2……座標関係汎用

マシン語のワークエリアアドレス用定数

C……SCUNT(スクロールカウンタ)
P1$……MYM(自機Y座標)
P2$……AXM(X方向加速度)
P3$……AYM(重力加速度)
P4$……VYM(Y方向加速度)
P5$……POW(ロケット加速度「大」)
P6$……VXM(X方向速度)
P7$……FUELM(残り燃料)
P8$……ZXM(自機X座標)
P9$……POW2(ロケット加速度「小」)
PX$……XM(スクロール量)

その他の変数

AD……アドレス用ポインタ
M……挑戦するミッション
MB……ボーナスの取得フラグ
OF(n, m)……ランディングポイントのX座標
RZ(n, m)……ランディングポイントのY座標

プログラム解説

10～40　プログラムコメント
50～90　画面設定／漢字モードに設定／マシン語領域の確保／グラフィック画面への文字出力準備／PLAY文の初期化／変数型宣言／配列変数宣言／RAMDISKへファイルをコピー
100～110　スプライトパターン定義
120～230　マシン語をメモリへロード／表示スプライトの消去／ワークエリアの初期化／デモストレーション／自機座標の初期化／ランディングポイントの座標を読み込む／ランディングポイントの座標データ
240～270　爆発時に使うデータテーブルの作成
280～340　ワークエリアの初期化
350～380　各パラメータにデフォルト値を代入
390～440　スプライト消去／説明画面の表示／効果音／キー入力待ち
450～480　ゲーム画面の作成／降下点の設定／スプライトパターン&カラー定義
490～540　残り燃料の表示／無音状態待ち／各フラグのリセット／音楽演奏
550～560　メインルーチンへ
570～640　各ステージ別の着陸後の処理
650～800　クラッシュ判定／クラッシュ処理／クラッシュ原因の調査／ゲームオーバー／効果音／デモンストレーションへ
810～840　クリア処理／効果音
850～970　残り燃料などの表示／ボーナス点の計算／スコア加算
980～1010　8面クリア条件の判定／9面クリアしていればエンディング／次の面への処理
1020～1070　6面のゲート処理
1080～1100　スプライト消去サブ
1110～1190　スプライトカラー指定サブ
1200～1230　4文字のメッセージ表示サブ
1240～1260　2文字のメッセージ表示サブ
1270～1330　パラメータのセットサブ1
1340～1350　パラメータのセットサブ2
1360～1490　5面画面作成サブ
1500～1620　2面画面作成サブ
1630～1720　3面画面作成サブ
1730～1810　1面画面作成サブ
1820～1980　7面画面作成サブ
1990～2090　6面画面作成サブ
2100～2310　4面画面作成サブ
2320～2600　8面画面作成サブ
2610～2680　9面画面作成サブ
2690～2750　独自のDRAWコマンド処理部
2760～2810　ランディングポイントのセットサブ
2820～2830　キー入力待ちサブ
2840～2890　スプライトパターンセットサブ
2900～3290　各ステージごとの説明表示
3300～3330　RAMディスク作成／デモグラフィックの作成／必要なファイルをRAMディスクに保存
3340～3560　パレットの初期化／RAMディスクからグラフィックを読みこみ／文字の表示／スプライトの表示／キー入力待ち／画面のスクロール／ステージの選択
3570～3750　星の表示／月の輪郭を描く／恒星を描く
3760～3830　文字の表示サブ

マシン語解説

D000～D01F
処理種ごとに分岐
D020～D211
ロケット処理⇒残り燃料チェック／トリガー入力判定／衝突フラグの初期化／効果音／座標更新／残り燃料チェック／スティック入力判定／効果音／座標更新／はみ出しチェック／絶対座標の更新／残り燃料の更新
D212～D331
衝突判定
D332～D3BE
ステージ別特殊処理
D3BF～D415
画面スクロール
D416～D426

プログラマからひとこと　自己紹介

着陸：ホノルル国際空港22Rの場合。

初登場ですのでお決まりの自己紹介といきましょう。●氏名→福留英明●年齢→22●職業→××××大学3年生●嫌いなもの→タバコ、カラオケ、税金、渋滞●好きなもの→たき火、野次馬、お金●好きな言葉→勝ち逃げ●嫌いな言葉→チビッ子●趣味→着陸　おっともう書くところがあまりありません。この続きは次回へ続く……といいな。
福留英明　東京・22歳

【みんなのMSX市場拡大案その⑮】MSXというハードは、ソフトメーカーとユーザーそしてハードメーカーの距離が、他の機種よりは比較的近いように思います。そしてまた低調といわれながらも、いまだにMSXのソフトを出し続けているメーカーには、多かれ少なかれMSXというハードへの意欲が感じられます。混乱をきわめるNEC系のハードよりは、このような組織ができる下地はそろっているのではないでしょうか。⇒

自機表示サブ
D427~D534
ランディングポイント処理
D535~D663
文字表示
D664~D6B6
効果音
D6B7~D6DF
中断チェック／BASICへ復帰
D6E0~D71F
MathPack計算
D720~D72E
ウェイト
D72F~D75F
PSETサブ
D760~D81E
文字表示サブ
D81F~D82A
メモリ初期化サブ
D82B~D837
スプライト消去サブ
D838~D854
スプライト表示サブ
D855~D8A0
数値の変換(MathPack関連)
D8A1~D8C3
POINTサブ
D8C4~D9B2
衝突・着陸判定サブ
D9B3~D9C2
VDP処理終了待ち
D9C3~DA1E
PSG制御サブ
DA1F~DC4E
ステージ別特別処理
DC4F~DC9A
ボーナス表示サブ
DC9B~DD0E
スコア表示サブ
DD0F~DD2E
ポーズ処理
DD2F~DD89
音楽演奏サブ
DD8A~DE2B
爆発処理
DE2C~DE74
スティック、トリガー入力サブ

ワークエリア

E000　自機X座標
E002　自機Y座標
E004　スクロール量
E006　タイマー(未使用)
E008　絶対位置
E00A　ランディングポイントの位置と自機の距離
E016　ランディングポイントのY座標
E01A　表示する数値の識別フラグ
E01C　残り燃料
E01E　スコア
E020　スクロールカウンタ
E022　地形との衝突判定
E024　クラッシュフラグ
E026　着陸点の番号
E028　スティック状態の保存用
E02A　音の消去フラグ
E02C　ステージ番号
E02D　1面のスペシャルに触れたかのフラグ
E02E　自機Y座標保存用
E030　未使用
E032　司令船のY座標
E034　司令船と自機の距離
E036　汎用ワーク
E045　状態(0：通常、1：得点計算、3：クラッシュ)
E046　数値を表示するX座標
E048　警報フラグ
E049　7面クリアフラグ
E04A　8面クリアフラグ
E04B　1面のスペシャル用フラグ
E04F　速度超過フラグ
E050　燃料が切れてからの時間
E051　9面クリアフラグ
E052　9面のフィールドアウトフラグ

MathPack用ワーク

※各16バイト
E119　自機X座標計算用
E129　自機Y座標計算用
E139　サイドロケットの加速度
E149　重力加速度
E159　Y方向加速度
E169　ロケット加速度「大」
E179　スクロール量
E189　512(定数)
E199　1000000.0000(定数)
E1A9　X方向速度
E1B9　残り燃料
E1C9　スコア
E1D9　自機のX絶対座標
E209　ロケット加速度「小」
E219　ロケット「大」の燃料消費量
E229　ロケット「小」の燃料消費量
E239　サイドロケットの燃料消費量
E249　司令船X座標
E259　司令船Y座標
E269　司令船移動量
E279　スコア加算用
E289　ボーナス＋燃料
E299　ボーナス得点

データエリア

※長さ不定
CB00　キューデータ(表示パラメータ変更)
CC00　キューデータ1(警報1)
CD00　キューデータ2(警報1)
CE00　キューデータ1(警報2)
CF00　キューデータ2(警報2)
E370　クラッシュ用データ(E3FFまで)

FILEMAKE. FD7

変数の意味

A、I……ループ用
A$……汎用
AD、T……アドレス用ポインタ
B……汎用
C……色の指定用
D……メモリデータ用
SE、SN、SS……ループ関連
SP$……スプライトパターン定義用
X、Y……座標の指定用

プログラム解説

1~4　プログラムコメント
20~50　画面初期設定／マシン語領域の確保／メッセージ表示
60~130　マシン語のファイルを作成

140~170　キューデータのファイルを作成
180~340　スプライトパターン定義(文字をスプライトに定義する)
350~410　スプライトパターンデータのファイルを作成
420~530　スプライトパターン定義サブ(指定された範囲のグラフィックをスプライトパターンとして登録)
540~880　スプライトパターン定義／パターンデータ
890~1000　キューデータ作成
1010~2110　マシン語データ

補足

このプログラムのマシン語部分を参考にするために逆アセンブルする時には注意が必要だ。R800のコードが入っているので、逆アセンブルの結果が正しくない部分ができてしまうからだ。R800用の逆アセンブラは今のところ(普及して)ないようなので、手作業で逆アセンブルするしかないのかもしれない。アセンブルはマクロアセンブラのマクロ機能を使えば何とかできるのだが。このプログラムのマシン語部は、わかりやすさとバグを出さないためということで、処理の遅いBIOSを使っている。たとえば得点などの計算ルーチンはすべてMathPackを使っている。こうしてバグを出さないための徹底した安全なプログラムを心がけているわけだ。マシン語でのプログラム経験の浅い人には、このような安全性を重視したプログラム作りをおすすめする。マクロアセンブラを使っている人は、工夫してIF~THEN~ELSE、WHILE、CASEなどのマクロを作っておくと、わかりやすいプログラムを作ることができバグを減らすことができる。

(にゃん☆)

あしたは晴れだ！出張所　【みんなのMSX市場拡大案その⑯】いいとも悪いともいえないものがある。これがアダルトゲームやその他、すべてのゲームに規制を目的とする警察側によった統括組織では、かえってゲームソフト業界を萎縮させてしまうのではないかな。「うーん、MSXの市場拡大ですか……、無理なんじゃないですか？　なんかそんな感じだもん。＝徳島県・今治秀樹(20歳)」それがどうした!!

あしたは晴れだ!

今月のテーマ

「MSXの市場拡大をねらう」

みんなが真剣に書いてきてくれた70通を越える手紙。そのなかから、有効なMSXの市場拡大案は見つかるのだろうか?

みんなの送ってきてくれたMSXの市場拡大案を大きくわけて6つに分類してみた。①CM、②草の根運動、③国の教育用コンピュータとなる、④数社の参入による競争販売、⑤新作ソフトの発売、⑥新MSXを出す。

●現代人の心理は「なんでもできる」といった曖昧なものよりも、「何々ができる」という目的意識を持って商品を購入する傾向が高いと思うので、十徳ナイフみたいなバッタ物くさいものは敬遠されると思います。一つの性能を高めて、その機能を売りにしてCMをながす。=大阪府・笠師義孝(18歳)

●MSXの安く抑えながら機能を揃え、互換性を保つという矛盾を克服しているのは素晴らしい。その上でわがままをいうと、何か他機種に勝る物が欲しいです。色数でも音数でも、何か具体的数字で、MSXは使えるような、みんながエッと振り向くような機能、イメージがほしいです。=静岡県・Canopus(19歳)

①のCMが大事だと思う意見だ。具体的にMSXの何をアピールすればいいのか書いてなかったが、MSXをいちばんよくしっているのはキミ自身。そこで、「**強引に友達をMSXにひきずりこむ。わたしはこれで何人かMSXユーザーを増やした**」という②の成果の報告があった。また、MSXが掲げている「低価格」と「上位互換性」に対する反対意見もちらほら。

●MSXはもともと「一家に一台ホームコンピュータ時代を目指して安い高性能パソコンを供給する」という考えをもとにはじまった。しかし、ST、GTなどの値段は高いと思われる。そしてこれからMSXが安くなっていく見込みはあまりない。というのもMSXのウリは1つに完全上位互換というのを持っているためで、これはどこかで打ち切らねばならないと思われる。しかし打ち切ってはMSX1、2対応のゲームがプレイできなくなるわけでさみしい。=愛知県・斉藤春市(16歳)

さみしい思いをしなくてすむように、カートリッジで補うようにするという意見が多数ある。つまりはMSXの完全上位互換はやめてほしくないわけだ。

市場拡大案で多かったのが、④、⑤、⑥だ。「新作ソフトの発売」案では「**MSX2にこだわらず、ターボR専用ソフトを出せ!!**」という声が強く聞こえた。また、移植ゲームで生き延びてきたパソコンはないように、オリジナルソフトの存在はやっぱり欠かせない。

「新MSXを出す」の意見のなかでは、「V9990を搭載」、「2HDのFDDを2基装備」、「メモリは1Mバイト以上」のMSXにしてくれれば高くても買うだろうという意見に対し、「**MIDI機能、内蔵ワープロ、MSXViewなどを削り、徹底的に低価格にしたMSXを出すべきだ**」という意見もある。そんななか印象に残ったのが次の意見。

●MSXを①ゲーム機規格(ゲームに必要な機能のみに限定し、価格を3万円以下にし若年層に定着させる)、②パソコン入門機規格(基本的に今のMSXと一緒)、③高級パソコン規格の3つにわけることです。そして大事なことは②は①の、③は②のアッパーコンパチであるということである。

まず、①で(スーパー)ファミコン、PCエンジン、メガドライブにつづく第4勢力となり、低年齢層にアピールする。そして、ある程度成長してパソコンが使いたいと思うような年齢になると、今までのゲームで遊べて気楽にプログラムもでき、手の届くような②を買うだろう。また、他にこういうマシンはないので他のゲーム機から移ってくる人もでてくるだろう。さらにそのまま成長して、大学生や社会人になれば③を買うだろう。③を持っている人の子供は①を買うようになる。いったんこのサイクルに入れば、完全にMSXの固定ユーザーとなる。=京都府・坂本久門(20歳)

最後の2つの意見はMSXの存在、原点に対するものだ。

●パソコンというものがずいぶん身近なものになってきたけれど、主な用途はあいかわらずビジネス用という気がする。書店のパソコンコーナーをのぞいても、入門書はビジネスマン向けのものばかり、名指しはしていないが、ジョイスティックを直接つなげるパソコンを「お子様向け」とした本もあった。今、話題のマルチメディアパソコンも、メーカーでは教育機関への売り込みにやっきになっている様に学習用がメインの様だ。結局、遊ぶ事に不慣れな日本人はパソコンも仕事がらみ、勉強がらみでしかとらえられないのだろう。そういった人達に「パソコンとは、出世や名門校入学のためだけにあるのではないのだよ」と言ってのけるのは、MSXがもっとも近い立場にある様な気がするのですが。=埼玉県・桜井伸之(?歳)

●「テレビのようにラジカセのようにウォークマンのように」この言葉は1987年5月号のMファン(創刊2号)のFANVOICE(FANCLIPの前身)のものです。この頃はまだMSXは「ホームコンピュータへの道」を走っていました。それから5年たった今、MSXは「家庭」へのベクトルをどれだけ持っているでしょうか? 今、MSXに必要なのは子供だけが熱中するゲームソフトよりも家庭へのベクトルを持った周辺機器(ハードウェア)&ソフトなのです。家電製品を統括する赤外線リモコンコントロールシルテム(MSXを総合赤外線リモコンとして使う)など。こういったものがそろった時、お父さん、お母さんが「MSXが欲しい」と思うようになるでしょう。その数は今の「MSXを欲しいと思うコンピュータ少年」の比ではないはずです。今のMSXは「家庭」というより、「マニアックなゲーム少年」の方向に向いているような気がします。むしろ他のコンピュータの方が家庭に近いのではないでしょうか? もう一度原点を見つめ直す時期にきていると思います。=愛媛県・GEN(23歳)

約束どおり、みんなの意見をアスキーや松下電器のMSX関係者に読んでもらい、そのコメントをいただいたので紹介しよう。まずはアスキーの加藤さん。「MSXにはゲームやプログラム作成、ワープロなど多くの使い方がありますが、アスキーとしては、MSXの最大のセールスポイントは、プログラム作成を楽しめる低価格なホビーパソコンだと、考えています。Mファンの読者のみなさんであれば、きっと、このプログラムを作る楽しさをご存じですよね。BASICやC、そしてアセンブラが使えて、これだけ安いパソコンは、MSX以外にはありません。アスキーとしては、今後も、プログラムを作る楽しさを、みなさんにお届けできるよう、いろいろと努力していきたいと考えています」。次は松下電器の山神さん。「いろいろなご提案ありがとうございました。全世界でMSXが400万台も普及しているのは、ひとえに皆様のようなユーザーの熱意によるものだと頭の下がる思いです。現在MSXを生産販売している松下電器としては、皆様のMSXの将来についてのご提案を検討させていただき、MSXが目指しているホームエンタテイメントの道を新しい形で提案していきたいと考えております。松下電器はMSXを続けます。今後ともMSXを暖かく見守っていただきたいと思います。よろしくお願いいたします」。ご協力ありがとうございました。(ち)

9月号のテーマは? 「みなさんが初めてパソコンを使った時わからなかったことはなんですか?」という渡崇行クン(鳥取県・16歳)のテーマへの提案を採用。9月号のテーマは「初心者だった頃のわたし」です。今思えば赤面しそうなおかしい話や、今の初心者にアドバイスになるような話を送ってきてほしい。しめ切りは6月末日。

このページは 要♪です。

FM音楽館

楽評：よっちゃん

今回は、ページ数がやや短めということもあって、オリジナル曲をそろえてみました。それぞれに味わいが違うので、なかなか楽しめるのではないでしょうか。常連諸君はあいかわらずのハイ・クオリティなんだけど、新人たちのユニークな個性も光っていてグッド。

→P118の「スーパー付録ディスクの使い方」参照

ミニマル・ミュージックに近い

©GANP

AQUAMARINE FOREST

■埼玉県・GANP(17歳)　●オリジナル

常連GANPの作品。毎回、内容が変化しているのがすごい。今回は、短いモチーフを6つつなぎあわせた「通常のポップスというよりはミニマル・ミュージック」に近い構成です。音色や音量のバランスも素晴らしい。

```
AQUA     .FM7

10 '——— AQUAMARINE FOREST (02:48)
20 _MUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1)
30 '——— COMPOSED BY GANP
40 CLEAR1500:DEFSTRA-W:DIMX%(15)
50 FORX=0TO15:READW:X%(X)=VAL("&H"+W):NE
XT:_VOICECOPY(X%,@63):SOUND7,49:R="R16"
60 SOUND6,0:T="T112":PLAY#2,T,T,T,T,T,T,
T,T:POKE&HFA3C,48:POKE&HFA5C,48
70 DATA 0,0,0,0,0,1A,0,0,5162,2733,0,0,8
0E4,1771,0,0:POKE&HFA7C,48
80 PLAY#2,"O5@16L16","O5@16L16","@63V14L
16","@63V12L16","O5L16","O5L16","@A0V14Y
22,64","L32"
90 '——— STRUCTURE 1,2
100 A(1)="V14Q6DFGA8&DFGA8&>CR16DR16<BG
DFGA8&DFGA8&>CR16DR16<BR16"
110 B(1)="V12QR24DFGA8DFGA12Q6GR16AR16F#
D QD&D24FGA8DFGA12Q6GR16AR16F#"
120 C(1)="QF4G4A2F#4G4A4..":C(2)="G4F#4D
2G4F4D4..":A(2)=A(1):B(2)=B(1)
130 FORX=1TO2:D(X)=R+C(X):E(X)="@3V12Q"+
C(X):F(X)="@3V10Q"+D(X):NEXT
140 '——— STRUCTURE 3
150 A="Q >V12FCEV11CFCV10ECFV9CECVFCEV7C
 E-<B-V>D<B->E-<V9B->D<B->V10E-<B->D<V11
B->E-<B->V12D<"
160 B(3)="R16"+A:A(3)=A+"B-"
170 C(3)="F2..FEE-2D4.F":D(3)=R+C(3)
180 E(3)="@6V13Q4 FECFECFECFECFECFE-D<B-
>E-D<B->E-D<B->E-D<B->E-D<B->E-"
190 F(3)="@48V12Q6 CFECFECFECFECFECFE-D<
B->E-D<B->E-D<B->E-D<B->E-D<B->"
200 '——— STRUCTURE 4
210 A(4)="V12Q8 D<A>C<GBR16>D<A>C<GBR16>
C<BAG>A8GA8GA8>C<BAGAF#GD"
220 B(4)="V11Q R24D<A>C<GBR16>D<A>C<GBR4
8V12Q6GF#ED>E8DE8DE8GF#EDEC#D<A>"
230 C(4)="D4<A8GA>C8.D<G8E8>D4<A8EG>C4<B
>C32<B32G>":D(4)=R+C(4)
240 E(4)="@6V12Q6 >D<A>C<GBR16>D<A>C<GBR
16>D<A>C<GBR2.AAA"
250 F(4)="@6V12Q6 AEGDF#R16AEGDF#R16AEGD
F#R2.EEE"
260 R(4)="H!B8B16B16H!M8B8H!B16B16H!M8H!
B16B16H!M8 H!B8B8H!M8B16B8B8B16H!M8B8"
270 P="V12CV11CV10CV9CVCCV7CC":P(4)="R"+
P+"R8"+P+P+"R8"+P+"R"+P
280 '——— STRUCTURE 5
290 A(5)="V13Q DD<D>DD<D>C<CB>C<V10B>C<V
7B>C<V4B>CV13DCV10<B>CR16V9C<B>R16V7C<B>
R16V5CCR16V3<B>R16"
300 B(5)="V13Q<AA<A>AA<A>G<G>F#GV10F#GV7
F#GV4F#GV13AGV10F#GR10V9GF#R16V7GF#R16V5
GGR16V3F#>"
310 C(5)="D<A>CD<A>CD<A>CDCDF8.E32F32G2C
4..":D(5)=R+C(5)
320 E="@3Q>D4.CDC2<B-2>C4..<":F(5)=R+"V"
+E:E(5)="V10"+E
330 '——— STRUCRURE 6
340 A="Q<DFG#BDFG#BCD#F#ACD#F#A<B->C#EG<
B->C#EGCD#F#ACD#>":A(6)="V14"+A+"<F#A>"
350 B(6)="V13R12"+A
360 C(6)="<D2C2<B-2>C4..>":D(6)=R+C(6)
370 E="@16Q4<BG#FDBG#FDAF#D#CAF#D#CGEC#<
B->GEC#<B->AF#D#CAF#>":E(6)="V13"+E+"<D#
C>":F(6)="V12R12"+E
380 '——— STRUCTURE 7
390 A(7)="V13Q4 D>D<C<C>>D<D<C>C>D<D>C<<
C>>D<<D>C<C D>>D<CC>D<<D>C<C>DD<C>CD>D<C
<C>":R(7)=R(4):P(7)=P(4)
400 B(7)="V13Q4 >A<A<GG>A>AG<G<A>A>G<GA<
AG>G A<AG>>G<A<A>G>GA<<A>G>G<A<AG>G"
410 C(7)="AAR16AAR16AAR16AAR16GGR16AAAR1
6AAR16AAR16AAR16GR16A"
420 D(7)="EER16EER16EER16EER16DDR16EEER1
6EER16EER16EER16DR16E"
430 E="@9Q>E4.G8F#8GF#E8D8E2.D8.<":E(7)=
"V10"+E:F(7)="VR16"+E
440 '——— PLAY
450 ST="1111331244125544315566314777765
4757555"
460 FORX=1TOLEN(ST):Y=VAL(MID$(ST,X,1))
470 PLAY#2,A(Y),B(Y),C(Y),D(Y),E(Y),F(Y)
,R(Y),P(Y):NEXT
480 PLAY#2,A(5),B(5):END
```

大家のケンちゃんの作品は、元気のいいゲーム・ミュージック風オリジナル。曲の展開やクライマックスがうまくできていて、聴く人を飽きさせない。ベースで迫力が付いていて、音色の使い方として参考になるでしょう。

```
BEAST    .FM7

100 ' .oO Mechanized Beasts Oo.
110 '      1992 K.Furukawa
120 '
130 _MUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1):CLEAR1024:DE
FINTA-Z:DEFSTRA-F,R,T,X-Z:FORI=1TO6:POKE
I*16-1508,VAL(MID$("331232",I+1,1))*9:NE
XT:SOUND7,177:SOUND6,3
140 ' .°.°.°.°.°.°.°.°.° Sequence Data
150 T="T150"
160 A="V15@63O5L16"
170 B="V13@63O5L16"
180 C="V11@06O5L16Q6Y34,32"
190 D="V11@06O5L16Q6Y35,32"
200 E="V12@06O5L16Q6Y36,32"
210 F="V14@63O3L16Q6"
220 R="Y22,60Y23,170Y24,140Y39,2V15"
230 X="S00M900O4L16"
240 Y="V10   O4L16"
250 Z="V09   O4L16"
260 ' °.°.°.°.°.°.°.°.°.°.°.°.°.°. A-B
270 A1="BAGF#ER16B2B>CDC<BAGR16>D2C<BA2>
C2<BR16<BR16>EF#R16BR4BAGF#"
280 B1="GF#ED<BR16>G2GABAGF#DR16B2AGE2A2
F#R16<F#R16BB>R16F#R4F#F#ED#"
290 A2="E8.>ER16<E>D2<EEE8.>DR16<E>C#2<E
EE8.>C#R16<E>C2<EEE8>C<EEBEEA#EEAEEG#E"
300 A3="E8>E<E8>F<E>E<E8>E<E8>F#<E>E<E8>
E<E8>G<E>E<E8>E<E8>G#<E>E<E8>E>C#8<BAGFD
#C#<BAGFD#"
310 A4="BBE8BBE8R8E8BBE8A#A#E8A#A#E8R8E8
A#A#E8":A4=A4+A4
320 B2="EGB>DEGB>DED<BGED<BGEGB>C#EGB>C#
EC#<BGEC#<BGCEGB>CEGB>C<BGEC<BGECEGB>CEG
B>C<BGEC<BGE"
330 B3="R8BR8>C<R16BR8BR8>C#<R16BR8BR8>D
<R16BR8BR8>D#<R16BR8A#>A8GFD#C#<BAGFD#C#
<B>"
340 B4="GGR8GGR4.GGR8F#F#R8F#F#R4.F#F#R8
":B4=B4+B4
350 ' .°.°.°.°.°.°.°.°.°.°.°.° C-D-E
360 C1="EER16EER16E2EEDDR16DDR16D2DDEER1
6EER16EER16EER16ER16ER16D#D#R16D#D#R16D#
D#R2"
370 D1="GGR16GGR16G2GGGGR16GGR16G2GGGGR1
6GGR16GGR16GGR16GR16GR16F#F#R16F#F#R16F#
F#R2"
380 E1="BBR16BBR16B2BBBBR16BBR16B2BB>CCR
16CCR16CCR16CCR16CR16CR16<BBR16BBR16BBR2
"
390 C2="G8.GR8GGR16GGGGR16GR16G8.GR8GGR1
6GGGGR16GR16E8.ER8EER16EEEER16ER16E8.ER8
EER16EEEER16ER16"
400 D2="B8.BR8BBR16BBBBR16BR16B8.BR8BBR1
6BBBBR16BR16G8.GR8GGR16GGGGR16GR16G8.GR8
GGR16GGGGR16GR16"
410 E2=">D8.DR8DDR16DDDDR16DR16C#8.C#R8C
#C#R16C#C#C#C#R16C#R16<B8.BR8BBR16BBBBR1
6BR16B8.BR8BBR16BBBBR16BR16"
420 C3="R8GR8GR16GR8GR8GR16GR8GR8GR16GR8
GR8GR16GR8GR16R4V13@10Q8Y34,0>C#<BAGFD#C
#<B>"
430 D3="R8BR8BR16BR8BR8BR16BR8BR8BR16BR8
BR8BR16BR8BR16R4V13@10Q8Y35,0>FD#C#<BAGF
D#"
440 E3=">R8DR8DR16DR8C#R8C#R16C#R8C#R8C#
R16C#R8DR8DR16DR8DR16R4V13@10Q8Y36,0AGFD
#C#<BAG"
450 C4="V14@6O3E1E1E1E1 "+C
460 D4="V14@6O3E1E1E1<E1"+D
470 E4="V14@6O3E1E1>E1E1"+E
480 ' .°.°.°.°.°.°.°.°.°.°.°.°.°.°.° F
490 F1="E8>E<EBR16E2EBD8>D<DAR16D2DAC8>C
8<GCR16CR16CGC>C8<C8<B8>BF#<B>D#F#BR4<BB
>DD#"
500 F2="E8.>ER16<EBEE8BEEBE>E<E8.>ER16<E
BEE8BEEBE>E<C8.>CR16<CGCC8GCCGC>C<C8.>CR
16<CGCC8GCC>C<D>D<"
510 F3="E8R16E8>E<EBE8R16E8>E<EBE8R16E8>
E<EBE8R16E8>E<EBE8>E<R16R4AGFD#C#<BAG>"
```

Notes' notes ノーツ・ノーツ

はい、Ｏｒｃです。前回は付録ディスクBGM投稿の規定なんたらを書きましたが、その変更点が今月号の付録ディスクの使い方の119ページ、FM音楽館のコーナーに書いてありますので、よく読んでください。もちろんFM音楽館への投稿もよろしくお願いしますね。

ちなみに付録ディスクBGMのデータ形式はFM－ＢＩＯＳのＯＰＬＬ－ＤＲＩＶＥＲ用のデータ形式とまったく同じものをBSAVEしたものなので、規定の範囲内であれば、直接曲のオブジェクトファイルを作ってきてくれてもいいです。ただしこの場合、もとのMMLもいっしょに送ってください。このオブジェクトファイルの場合、ファイルの大きさの上限はシステムの都合上4600バイト前後となります。何のことかわからない人は、読み飛ばしてもらってかまいません。

では、今月の採用者の声です。

■AQUAMARINE FOREST

GANP「今回は静かな曲をつくって

☆「ＦＭ音楽館」への投稿募集中／応募要項の詳細は81ページ

```
520 F4="ER8.ER8.ER8.ER8.ER8.ER8.ER8.E>E<
R8":F4=F4+F4
530 ' .°.°.°.°.°.°.°.°.°.°.°.°.°.° R-X
540 R1="BSH8H16BSCH8H16BMSH2H16BSH16BSH8
H16BSCH8H16BMSH2H16BSH16BSH8H8BMSH16H8BS
H8BSH8BSH16BMSH8H8BMSH8HC8BMSH16M8BMSH16
R4H16H16HC8"
550 R2="BSH8H8BMSH16H8BSH8HC8BSH16BMSH8H
16H16BSH8H8BMSH16H8BSH8BSHC8BSH16BMSH16H
16H16H16":R2=R2+R2
560 R3="BSH8H16BSH8H16BMSH8BSH8BSH16BSH8
BSH16BMSH8BSH8H16BSH8H16BMSH8BSH24BS24BS
24BS16BSH8BSH16BMSH8BSH8BMSH4R8BMSH24BMS
24BMS24BSH16BSH16BSH16BSH16BSCH8"
570 R4="BSH8H8BSH8H8BSH8H8BSH8H8BSH8H8BS
H8H8BSH8H8BSH16BMS16H8":R4=R4+R4
580 X1="C8CC8CM2000C2M90CCC8CC8CM2000C2M
90CCC8C8M2000CM90C8C8CM2000C8M90C8M200
0C8M90C8M2000CM90C8M2000CR4M90CCC8"
590 X2="C8C8M2000CM90C8C8CC8M2000C8M90CC
C8C8M2000CM90C8C8CC8M2000CM90CCC":X2=X2+
X2
600 X3="C8CC8CM2000C8M90C8CC8CM2000C8M90
C8CC8CM2000C8M90C8CC8CM2000C8M90C8M2000C
4.C24C24C24M90CCCCC8"
610 X4="C8C8C8C8C8C8C8C8C8C8C8C8C8C8CM20
00CM90C8":X4=X4+X4
620 ' .°.°.°.°.°.°.°.°.°.° Main Routine
630 _BGM(0):PLAY#2,T,T,T,T,T,T,T,T,T,T:P
LAY#2,A,B,C,D,E,F,R,X,Y,Z:_BGM(1)
640 FORI=0TO7:_AUDREG(I,VAL("&H"+MID$("0
12F0003F1C51036",I*2+1,2))):NEXT
650 FORI=1TO2:PLAY#2,A1,B1,C1,D1,E1,F1,R
1,X1,A1,B1:NEXT
660 FORI=1TO4:PLAY#2,A2,B2,C2,D2,E2,F2,R
2,X2,A2,B2:NEXT
670 PLAY#2,A3,B3,C3,D3,E3,F3,R3,X3,A3,B3
680 PLAY#2,A4,B4,"","","",F4,R4,X4,A4,B4
690 PLAY#2,A4,B4,C4,D4,E4,F4,R4,X4,A4,B4
:GOTO650
```

香港・フィリピン・シンガポールといった土地のフュージョン・バンドのオリジナル曲に通じる味わい。後半の"オーケストラ・ヒット"に似た音色はとても上出来です。

```
FAREAST .FM7

10 :
20 '------ initialize
30 _MUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1):CLEAR5000
40 DEFSTRA-J,T:DIMA(99),B(99),C(99),D(99
),E(99),F(99),G(99),H(99),I(99),Z%(15)
50 FORZ=5TO13:READY:Z%(Z)=Y:NEXT:_VOICEC
OPY(Z%,@63):DATA12,,,1920,192,,,,5365
60 SOUND7,49:SOUND6,18:POKE&HFA3C,30
70 :
80 '------ chord (shan shan sound)
90 E="@14O6L8":E(0)="V13F.V11D.V10F.V9D.
V8FV7DY39,5"
100 F(0)="V13A.V11F.V10A.V9F.V8AV7F"
110 :
120 '------ bass
130 J="O3L16":C="@33V13"+J:D="@12V11Q3"+
J
140 J="DR16DR16FDR16<AR16>DDR16F8":C(0)=
J+"D8":C(1)=J+"G8"
150 C(2)="DR16DR16FDR16<AR16>DD-R16E8G-8
"
160 C(29)="DDR4DDR8<A>C<A>CD<A>"
170 C(30)="DDR4DDR8G8F8G8"
180 C(31)="DDR4DDR16GAFGEFA"
190 C(32)="DDR4DD"
200 :
210 '------melody 1 (wonwon sound)
220 A="@31Y0,0Y1,0Y7,0"
230 J="O6L8D.F.AG+.A.":A(4)="V12"+J+"F":
B(4)="V7R8"+J
240 J="EFE16DA.DA":A(5)=J+"G":B(5)="F"+J
250 J="L16A>DC<AGAFGEFCDR16F":A(6)=J+"EF
":B(6)="G"+J
260 J="DEF8EFG8FGA>C8D<":A(7)=J+"GA":B(7
)="EF"+J
270 J="FGD8FAD8C.D.FF.G":A(8)=J+".A":B(8
)="GA"+J+"32"
280 J=">CDFDF8G8AG48A48G48FGD":A(9)=J+"4
":B(9)="GA"+J
290 J="CD8.<GA8.FG8D8>D":A(10)=J+"CD":B(
10)="D8"+J
300 J="Y7,0F4..F48E48D+48D":A(11)=J+"2":
B(11)="CD"+J+"4."
310 :
320 '------drums 1 (teketeke,pokopoko)
330 G="Y22,0Y23,80Y24,200Y38,5Y39,5Y40,1
Y54,0Y55,32Y56,1BH16H16SC8BH16H16SC8S32S
32S16S16Y23,0Y39,0Y24,50SBM16Y24,200SBM4
8SBM48SBM24SBM12SBM12Y23,80Y39,5"
340 G(0)="BH32H32H16H16H16SC8H16C16B16BH
16BH16H16SH32H32H16H16H16
350 G(1)="BH32H32H16H16H16SC8H16H16S48S4
8S24S24S24S24S24S48S48S24S24Y39,0Y24,70S
BM24SBM24Y24,0SBM24Y24,200"
360 G(16)="BCH16H16C8SH8BH16S8S32S32S16S
16BH16BC16SH8Y23,0Y39,0Y24,200SBM32SBM32
SBM8Y24,50SBM16SBM8Y24,0SBM32SBM32SBM16S
BM16Y24,200SBM32SBM32SBM16SBM16Y23,80Y39
,5S16S16S16S16"
370 :
380 '------ drums 2 (za-za-)
390 H="V10L16R32R8C.R32R8C.L8"
400 H(0)="R4CR8R4C"
410 H(16)="L16R4C.R16.C.R16.R4C.R32C32R3
2C.R32C32R32C.R32C32R32C.R8..L32CR32CR32
CR32CL8"
420 :
430 '------ melody 2 (piropiro PSG)
440 I(1)="O6V10L24D8CDC<A8GAGF8DFDL16AGF
D"
450 I(21)="L8V11O5D4G4A4GF"
460 I(22)="GA16G16FG16F+32F32D2"
470 I(23)="G4AGL12FDFGFG"
480 I(24)="L24A8GAGF8GAGD2"
490 I(25)="L16GA>C<GA>C<GA>D<GA>DG8F8"
500 I(26)="GFDC<AGFGDFGAGA>CF"
510 I(27)="GFD8FDC8L24D8FGFD8FDC"
520 I(28)="D8C<AGFGAGA>CL16D>D<C>C<<B>B<
B->B-"
530 I(29)="L32<A>AV10<A>AV9<A>AV8<A>AV7<
A>AV6<A>AV5<A>AV4<A>A"
540 :
550 '------ "orchestra hit" ni kikoeru?
560 A(16)="O5":B(16)="O6":E(16)="O8"
570 FOR Z=0 TO 2
580 A(Z*4+17)="L8@63V12D4C<A>C.D.<A"
590 A(Z*4+18)=">CD<A>CD.G.F"
600 A(Z*4+19)="D.F.CD.G.A"
610 A(Z*4+20)="G4A4D2"
620 F(Z*4+17)="Y39,5"
630 NEXT
640 A(29)="D1"
650 :
660 '------ variable copy (mudajanaiyo)
670 FORZ=2TO15:C(Z)=C(-(ZMOD2<>0)):G(Z)=
G(-((Z+1)MOD4=0)):NEXT:G(1)=G(0)
680 :
690 '------ let's play! (wa-i wa-i)
700 T="T150":PLAY#2,T,T,T,T,T,T,T,T,T
710 Y=0:Z=0:PLAY#2,A,A,C,D,E,E,G,H,I
720 PLAY#2,A(Z),B(Z),C(Z),C(Z),E(0),F(0)
,G(Z),H(0)
730 IF Y=1 AND Z=11 THEN PLAY#2,"","",""
,"","","",G(16),H(16):GOTO760
740 Z=Z+1:IF Z=12 THEN FORZ=12TO15:PLAY#
2,"","",C(Z),C(Z),E(0),F(0),G(Z),H(0),I(
1):NEXT:Y=1:Z=4
750 GOTO720
760 PLAY#2,A(16),B(16),"","",E(16):FORZ=
17TO28:PLAY#2,A(Z),A(Z),C(Z-17),C(Z-17),
A(Z),F(Z),G(Z-17),H(0),I(Z):NEXT
770 FORZ=29TO32:PLAY#2,A(Z),A(Z),C(Z),C(
Z),A(Z),F(17),G(Z-29),H(0),I(Z):NEXT
780 PLAY#2,A,A,C,D,E,E,F(17),"","",I:Y=0
:Z=0:GOTO720
```

コードが半音ずつ下降していって、永遠に階段を降りているような気分になる、ちょっと変わった作品。音色やリズムの出入りもうまく組み合わせになっていて、アレンジ賞。

```
HUSHIGI .FM7

10 '—— TITLE:HUSHIGINAIE                ——
20 '—— COMPOSED BY もとき    92/03/11 ——
30 CLEAR999:_MUSIC(1,0,1,1,1,1,2):DEFSTR
A-Y:DEFUSR=&H90:Z=USR(0):POKE&HFA3C,30:P
OKE&HFA7C,30:SOUND7,177:SOUND6,0:DEFFNA(
X)="R16"+X
40 '—— Ch 1&2 ————————————————
50 A0="T200V15O5"
60 X="@4L8E4<G16AC16&C2R8EGB>>C<GE<G16":
A1=X+"&G16":B1=FNA(X)
70 X="E-4G-16E-16G-16>B1.":A2=X+"&B16":B
2=FNA(X)
80 X="F4D4.FB->DL16B-FD<F2.":A3=X+"&F16"
:B3=FNA(X)
90 X="L12D-EAD-EA@3D-EAD-EAD-<AEAED->D-<
AEAE>":A4=X+"<D->":B4=FNA(X)
100 X="L8CE-A-E-CE-A-E-CE-A-E-L12CE-A->E
-C<":A5=X+"A-":B5=FNA(X)
110 X="L<DGB>DGB>DG8.":A6=X+"&G16":B6=FN
A(X)
120 X="B->D-<G-D-<@4B-G-D-G-8.":A7=X+"&G
-16":B7=FNA(X)
130 X="A2.L16FC<AF>CFA>C2.":A8=X+"&C":B8
=FNA(X)
140 X="L16A-2.BA-E<BA-2.B>EA-":A9=X+"B":
B9=FNA(X)
150 X="B-2.B-GE-<B-GE->@3B-GE-B-GE-@4B-4
..":AA=X+"&B-":BA=FNA(X)
160 X="<LA.G-.D.G-.AL16AG-A":AB=X+"G-":B
B=FNA(X)
170 X="D-2A-2>>L8D-<A-FD-@3>D-<A-F<":AC=
X+">D-<":BC=FNA(X)
180 '—— Ch 3 ————————————————
190 C0="T200@14O6L16V6"
200 C1="R2CEGEV9CEGEV12CEGEV9CEGEV8CEGEV
6CEGE"
210 C2="R2E-G-BG-V9E-G-BG-V12E-G-BG-V9E-
G-BG-V8E-G-BG-V6E-G-BG-"
220 C3="R2DFB-FV9DFB-FV12DFB-FV9DFB-FV8D
FB-FV6DFB-F"
230 C4="R2D-EAEV9D-EAEV12D-EAEV9D-EAEV8D
-EAEV6D-EAE"
240 C5="R2CE-A-E-V9CE-A-E-V12CE-A-E-V9CE
-A-E-V8CE-A-E-V6CE-A-E-"
250 C6="R2DGBGV9DGBGV12DGBGV9DGBGV8DGBGV
6DGBG"
260 C7="R2D-G-B-G-V9D-G-B-G-V12D-G-B-G-V
9D-G-B-G-V8D-G-B-G-V6D-G-B-G-"
270 C8="R2CFAFV9CFAFV12CFAFV9CFAFV8CFAFV
6CFAF"
280 C9="R2EA-BA-V9EA-BE-V12EA-BA-V9EA-BA
-V8EA-BA-V6EA-BA-"
290 CA="R2E-GB-GV9E-GB-GV12E-GB-GV9E-GB-
GV8E-GB-GV6E-GB-G"
300 CB="R2DG-AG-V9DG-AG-V12DG-AG-V9DG-AG
-V8DG-AG-V6DG-AG-"
310 CC="R2D-FA-FV9D-FA-FV12D-FA-FV9D-FA-
FV8D-FA-FV6D-FA-F"
320 '—— Ch 4 ————————————————
330 D0="T200"
340 D1="V13Q@0OR2R16L8C>C<GE1"
350 D2="V9@22R2R16G-E-<BG-B>E-G->E-2"
360 D3="@0O3R1V8DFB->DV13B-FD<B-"
370 D4="@5D-DE-EFG-GA-AAA-AA-"
380 D5="V15@53O5L1E-&E-"
390 D6="D&D"
400 D7="D-&D-"
```

Notes' notes ノーツ・ノーツ

みました。私は受験生なのでしばらくMSXには触っていませんが、受験生の読者のみなさん、いっしょに頑張りましょう／」

■メカナイズド・ビースト
大家のケンちゃん「すごい曲を投稿される方がたくさんいらっしゃるというのに、こんな曲を採用していただいて光栄です。何だか同じようなフレーズの続く曲ですが、かんべんしてください。音楽のついてはほとんど無知の僕ですがどうかよろしくお願いします」

■FAR EAST
なると「完成当時は自信があったんだけど、今は自信がないです。採用されてもいいのだろうか？　テクノをイメージしたけれど、失敗してしまった。リズム音源部にYコマンドを使ったので、このあたりを見てください」

■不思議な家
もとき「採用ありがとうございます。送ってからだいぶ日がたったので、やはりレベルの違いか、とあきらめていました。とてもうれしいです。最後にR

```
410 D8="L6@16CFACFAV13@14CFACFA"
420 D9="@24E2A-2@14L8EA-B>EA-BA-E<"
430 DA="L2@22GB-<GB->"
440 DB="V15@45LDG-A>D@50AAAA"
450 DC="A-A-A-A-@34Q2R2L16FFFFFFFF"
460 '—— Ch 5&6 ——————————————
470 E0="@33T200L1V15O3"
480 E1=">C&C<"
490 E2="B&B"
500 E3="B-&B-"
510 E4="A&A"
520 E5="A-&A-"
530 E6="G&G"
540 E7="G-&G-"
550 E8="F&F"
560 E9="E&E"
570 EA="E-&E-"
580 EB="D&D"
590 EC="D-&D-"
600 '—— F-Rhythm ——————————————
610 R0="T200@A15V10S8S8S16S8."
620 R1="M!S4M!S4M!H8.H8.H8M!8S8M!8S8M!S·
H16H16H16H16"
630 '—— P-Rhythm ——————————————
640 G0="T200L8SM1999CCC16C."
650 G1="L16C4C4C8.C8.C4C4C8C4CCCC"
660 '—— P-Ch 2 ——————————————
670 H0="V10T200"
680 H1="L2OC1GE"
690 H2="BG-E-G-"
700 H3="B-FD<B->"
710 H4="D-EV12GV14A"
720 H5="A-1E-C"
730 H6="D>GV12GV10G<"
740 H7="G-B-G-B-"
750 H8="AAFF"
760 H9="E1V12A-V13B"
770 HA="B-1GE-"
780 HB="DG-AD"
790 HC="A-V12FV11D-V10<A-"
800 '—— P-Ch 3 ——————————————
810 I1="L2OE1EC"
820 I2="E-E-BE-"
830 I3="DDFD"
840 I4="<A>D-V12EV14E"
850 I5="E-1C<A->"
860 I6="BBV12BV10B"
870 I7="D-G-D-G-"
880 I8="FFCC"
890 I9="A-1V12EV13E"
900 IA="G1E-<B-"
910 IB="A>DG-<A>"
920 IC="FV12D-V11<A-V10F"
930 '—— Play ——————————————
940 PLAY#2,A0,A0,C0,D0,E0,R0,G0,H0,H0
950 PLAY#2,A1,B1,C1,D1,E1,R1,G1,H1,I1
960 PLAY#2,A2,B2,C2,D2,E2,R1,G1,H2,I2
970 PLAY#2,A3,B3,C3,D3,E3,R1,G1,H3,I3
980 PLAY#2,A4,B4,C4,D4,E4,R1,G1,H4,I4
990 PLAY#2,A5,B5,C5,D5,E5,R1,G1,H5,I5
1000 PLAY#2,A6,B6,C6,D6,E6,R1,G1,H6,I6
1010 PLAY#2,A7,B7,C7,D7,E7,R1,G1,H7,I7
1020 PLAY#2,A8,B8,C8,D8,E8,R1,G1,H8,I8
1030 PLAY#2,A9,B9,C9,D9,E9,R1,G1,H9,I9
1040 PLAY#2,AA,BA,CA,DA,EA,R1,G1,HA,IA
1050 PLAY#2,AB,BB,CB,DB,EB,R1,G1,HB,IB
1060 PLAY#2,AC,BC,CC,DC,EC,R1,G1,HC,IC
1070 GOTO950
1080 '— NASUBI KARI GAISHA Co.,Ltd.(ウソ)
```

ハウスのハズが打ち込みスイング・ジャズになってしまった原因は、コード進行と裏打ちのピアノ。終戦直後の日本をCGでシミュレートしているようで、奇妙な味がある。

```
HOJA    .FM7

1000 '-----------------------------------
-------------------------- SET UP --
------------------------------------
------------------------------------
1010 _MUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1)
1020 CLEAR3000:DEFSTRA-Y:SOUND7,28:SOUND
6,6
1030 '
1040 T="T180"
2000 '-----------------------------------
---------------------------- BASS --
------------------------------------
------------------------------------
2010 A0="@33 V12 O3 B8R16A+8R16G+8R16L16
":B0="@14 V11 O2 L16 Q6"
2020 AA="F8.G+8.F8CD+8FFFFG+8F8.G+B8>C<"
2030 AB="F8.G+8.F8CD+8FFFFG+8F8.CD+8C":A
1=AA+AB:A2=AA+AA
2040 AC="C8.D+8.C8<GA+8>CCCCD+8C8.D+F8G"
2050 A3=AC+"C8.D+8.C8<GA+8>CCCCD+8C8.<GA
+8G>"
2060 A4="G8.A+8.G8GA+8>C<FFFG+8.F8.G+8A+
"
2070 AE="G8.A+8.G8DF8GGGGA+8G8.A+>C8D16<
":A5=AE+AE
2080 A6="G8"
2090 A7=AC+"CCCCCCCCCCCC"
3000 '-----------------------------------
-------------------------- CHORD 1 --
------------------------------------
------------------------------------
3010 C0="@1 V9 O5 L4"
3020 CA="<V12 F8. V10>F .F .F .F 8F 16 "
:C1=CA+CA
3030 DA="      R8.      G+.G+.G+.G+8G+16 "
:D1=DA+DA
3040 EA=">     R8.      C .C .C .C 8C 16<"
:E1=EA+EA
3050 '
3060 CB="<V12 C8. V10>C .C .C .C 8C 16":
C2=CB+CB
3070 DB="      R8.      D+.D+.D+.D+8D+16":
D2=DB+DB
3080 EB="      R8.      G .G .G .G 8G 16":
E2=EB+EB
3090 '
3100 C3="<V12 G8. V10>G .G 8G 16<V14 F8.
 V8>F .F 8F 16 "
3110 D3="      R8.      A+.A+8A+16      R8.
    G+.G+8G+16 "
3120 E3="      R8.     >D .D 8D 16      R8.
    C .C 8C 16<"
3130 '
3140 C4="<V12 D8. V10>D.D8D16<V14 C8. V9
>C .C 8C 16"
3150 D4="      R8.      F.F8F16      R8.
 D+.D+8D+16"
3160 E4="      R8.      A.A8A16      R8.
 G .G 8G 16"
3170 '
3180 CD="<V12 G8. V10>G .G .G .G 8G 16 "
:C5=CD+CD
3190 DD="      R8.      A+.A+.A+.A+8A+16 "
:D5=DD+DD
3200 ED="      R8.     >D .D .D .D 8D 16<"
:E5=ED+ED
3210 '
3220 C6="G 8"
3230 D6="A+8
3240 E6="D 8"
3250 '
3260 C7=CB+"L16>C C C C C C C C C C C C
C 2."
3270 D7=DB+"L16>D+D+D+D+D+D+D+D+D+D+D+D+
D+2."
3280 E7=EB+"L16>G G G G G G G G G G G G
G 2."
4000 '-----------------------------------
--------------------------- MELODY --
------------------------------------
------------------------------------
4010 F0="@6 V13 O6 L2":H0="V9 O6 L2"
4020 F1="C8D16D+8F4&F.&F.&F."
4030 F2="D+8C16"
4040 F3="D+8C16R8.R2.R2.D+8.R8.F8.R8.D+8
.R8."
4050 F4="L16DFGDFGDFGDFGCD+FCD+FCDFCD+F"
4060 F5="L2<A+8>C8&C&C."
4070 F6="G&G16F8.D4.D8D+16F8.G&G16F8.D4.
D8D+16F8G16":H1="V12<"+F6
4080 F7="F&F16D+8.C4.C8D16D+8.F&F16D+8.C
4.C8D16D+8F16":H2=F7+"V9>"
4090 F8="L16GFDGFDGFDGFDGFDGFDGFDGFDGFDG
FDGFDGFDGFDGFDGFDGFD"
4100 F9="FD+CFD+CFD+CFD+CFD+CFD+CFD+CFD+
CFD+CFD+CFD+CFD+CFD+CFD+CFD+CFD+FL2"
4110 FA="G8"
4120 FB="R2.R2R16F8."
4130 FC="L2A+8>C8&C&C.&C."
5000 '-----------------------------------
--------------------------- DRUMS 1 --
------------------------------------
------------------------------------
5010 G0="Y54,0 Y55,18 Y56,16 Y22,120 Y23
,90 Y24,80 R4.C8.
5020 GA="HBM8H16C8.HBM8HBM16S8H16HBM16H1
6HBM16C8HBM16HBM8HBM16S8H16"
5030 G1=GA+"HBM8H16C8.HBM8HBM16S8H16HBM1
6H16HBM16C8HBM16S16S16S16S16S16S16"
5040 G2=GA+GA
5050 G4="HBM8H16C8.HBM8HBM16S8H16HBM16H1
6HBM16C8HBM16HBM8HBM16S8S16":G3=GA+G4
5060 G5="S16H8HBM16S16H8HBM16S16H8HBM16S
16H16HBM16S16H16HBM16S16H16HBM16"
5070 G6="S16S16S16S16S16S16S16S16S16S16S
16S16SC2R16":G7=GA+G6
6000 '-----------------------------------
-------------------------- CHORD 2 --
------------------------------------
------------------------------------
6010 I0="O2 V13 L8 B.A+.G+.O2 V12 L2 "
6020 I1="F.F.F.F."
6030 I2="C.C.C.C."
6040 I3="G.F."
6050 I4="G.G.G.G."
6060 I5="G8"
6070 I6="C.L32CR32CR32CR32CR32CR32CR32CR
32CR32CR32CR32CR32CR32C"
7000 '-----------------------------------
-------------------------- DRUMS 2 --
------------------------------------
------------------------------------
7010 J0="S0 M100 L8
7020 JA="A.A.A.M1500A.M100A.A.A.M1500A.M
100"
7030 J1=JA+"A.A.A.M1500A.M100A.A.M1500A1
6A16A16A16A16A16M100":J2=JA+JA
7040 J4="A.A.A.M1500A.M100A.A.A.M1500AA1
6M100":J3=JA+J4
7050 J5="M3000A.M100A.A.M1500A.M100A.A.A
.M1500A.M100"+JA
7060 J6="M3000A4A4A4A.A.A."
7070 J7="M1500L16AAAAAAAAAAAAM5000A2.L8M
100":J8=JA+J7
8000 '-----------------------------------
----------------------------- PLAY --
------------------------------------
------------------------------------
8010 PLAY#2,T ,T ,T ,T ,T ,T ,T ,T ,T ,T
8020 PLAY#2,A0,B0,C0,C0,C0,F0,G0,H0,I0,J
0
8030 PLAY#2,A1,A1,"","","","",G1,"",I1,J
1
8040 FORZ=0TO1
8050 PLAY#2,A2,A2,C1,D1,E1,F1,G2,F1,I1,J
2
8060 PLAY#2,A3,A3,C2,D2,E2,F2,G3,F2,I2,J
3
8070 PLAY#2,A2,A2,C1,D1,E1,F1,G2,F1,I1,J
2
8080 PLAY#2,A3,A3,C2,D2,E2,F3,G3,F3,I2,J
3
8090 PLAY#2,A4,A4,C3,D3,E3,F4,G4,F4,I3,J
4
8100 PLAY#2,A4,A4,C3,D3,E3,F4,G4,F4,I3,J
4
8110 PLAY#2,A3,A3,C2,D2,E2,F5,G3,F5,I2,J
3
8120 PLAY#2,A4,A4,C3,D3,E3,F4,G4,F4,I3,J
4
8130 PLAY#2,A4,A4,C3,D3,E3,F4,G4,F4,I3,J
4
8140 PLAY#2,A3,A3,C2,D2,E2,F5,G1,F5,I2,J
1
8150 NEXT
8160 PLAY#2,A5,A5,C5,D5,E5,F6,G3,F6,I4,J
3
8170 PLAY#2,A2,A2,C1,D1,E1,F7,G3,F7,I1,J
3
8180 PLAY#2,A5,A5,C5,D5,E5,F8,G3,H1,I4,J
3
8190 PLAY#2,A2,A2,C1,D1,E1,F9,G1,H2,I1,J
1
8200 PLAY#2,A6,A6,C6,D6,E6,FA,G2,FA,I5,J
5
8210 PLAY#2,"","","","","","",G5,"","",J
6
8220 PLAY#2,"","","","","",FB,G6,"","",J
7
8230 PLAY#2,A2,A2,C1,D1,E1,F1,G2,F1,I1,J
2
8240 PLAY#2,A3,A3,C2,D2,E2,F2,G3,F2,I2,J
3
8250 PLAY#2,A2,A2,C1,D1,E1,F1,G2,F1,I1,J
2
8260 PLAY#2,A3,A3,C2,D2,E2,F3,G3,F3,I2,J
3
8270 PLAY#2,A4,A4,C3,D3,E3,F4,G4,F4,I3,J
4
8280 PLAY#2,A4,A4,C3,D3,E3,F4,G4,F4,I3,J
4
8290 PLAY#2,A3,A3,C2,D2,E2,F5,G3,F5,I2,J
3
8300 PLAY#2,A4,A4,C3,D3,E3,F4,G4,F4,I3,J
4
8310 PLAY#2,A4,A4,C3,D3,E3,F4,G4,F4,I3,J
4
8320 PLAY#2,A7,A7,C7,D7,E7,FC,G7,FC,I6,J
8
```

EM文がふざけていてすみません」

■HOJA
SSR「採用報告が電話であった。電話は苦手なのでまともな受け答えができない。ノーツノーツに載せるコメントを電話でまともに話せる自信がないので今、紙に書いてある。あと20分。曲については聴けばわかるでしょう。おわり」

FM音楽館 特別講座「音楽」の知識

講師 よっちゃん

⑥ メロディとコードの幸せな関係

『イエスタディ』のC#

ビートルズは知らなくても、この曲を知らない人はほとんどいない名曲中の名曲、『イエスタディ』です。今回は、これを例にとって、いかにしてコードとメロディが有機的に結びつくかを分析してみましょう。

話は堅いが、まずコード理論上この3小節がどう進んでいるのかを説明すると、1小節目はFのメジャー・コード、3小節目はDのマイナー・コードで、2小節目はFメジャーからDマイナーに転調するための段取りとしてDマイナーのキーでのサブドミナントードミナントのコード進行、すなわちマイナー・キーでのII－V(ツー・ファイブと呼ぶ)としてEm7-A7のコード進行になっているのだ。

うーん、まったく意味がわかんないかもしれないけれど、昔のジャズとか、ロック出現以前のポピュラー・ソングは基本的にすべていろいろなII－V進行でできていたのです。ロックの出現は「機能なんてドウデモいいからどこにでも好きなところに進むんだもーん」という価値感を生むのですが、ロックなはずのビートルズの曲にも(とくにポール・マッカートニーには)しばしば伝統的なポップスの影響がみられます。

さて、理論的には、それぞれのコードとその役割によって使える音階(スケール)が決まっているので、それを楽譜の下に載せておきました。最初のFのスケールとは、それぞれのコードで少しずつ使える音が違います。コードごとのスケールをチェックした上で、最上段のメロディを見ると、2小節目のB(シ)の音がナチュラル(♮)になったり、C(ド)の音がシャープ(#)したりしているのも実に理論とピッタリです。

でも、ポール・マッカートニーはいかにしてこのメロディ・コードを生み出したのでしょうか? 別にコード理論の詳しい分析をした上で設計施工したわけではなく、ギターをポロンポロンと弾いているうちに思いついた、というのが妥当なところ。いきなり転調してしまうメロディ展開はポールらしいけれど、ギターのコードはポップスの昔ながらの進行です。小さいときから音楽が好きで、いろんな曲をギターでコピーとかしているうちに、なんとなくコード展開が身について、そのうちオリジナル曲を作るうちに才能が爆発、ということですね。オリジナリティはいきなり何もないところから生まれません。もともと音楽好きで、いろいろな名曲を血や肉として吸収しておくことは絶対に必要なのです。

試聴用サンプルプログラム(ディスクには収録されていません)

```
10 CLEAR500:CALL MUSIC(0,0,1,1,1,1,1,1)
20 A1$="@33O3Q5T90V12L2FFE<A>DD4C4"
30 B1$="@10O5T90V9L8R8FFFR8FFFR8EEER8EEE
R8FFFR8FR8F"
40 B2$="@10O5T90V9L8R8CCCR8CCCR8<BBBR8>C
+C+C+R8CCCR8CR8C"
50 B3$="@10O4T90V9L8R8AAAR8AAAR8GGGR8GGG
R8AAAR8AR8A"
60 C1$="@45O5T90V12L8GFF2.R4AB>C+DEFE4DD
&D2"
70 PLAY#2,A1$,B1$,B2$,B3$,C1$,"R24"+C1$
```

今月の いーしょーくー情報

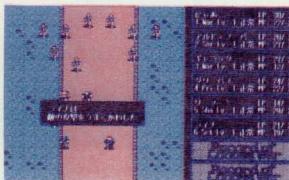
必殺移植仕掛人ぱおぱおから
すべてのMSXユーザーに!

ぱおぱおが有限会社バショウ・ハウスというのをやっているのを知っている人はどれくらいいるのだろうか。そう、私はこう見えても超零細ソフトハウスの経営者なのである。会社名は芭蕉庵をそのまま英訳している。庵というのは「いおり」と読んで家のことだから、芭蕉の家つまりBASHO HOUSEなのである。芭蕉庵とは松尾芭蕉の庵のことで、彼がその名をつけたのは、芭蕉という植物は葉が台風やなんかですぐ破れてしまうものだから、風が吹いたらなくなっちまいますよ、それほど掘っ立て小屋ですよという意味で名付けたもので、ぱおぱおもその心を見習って会社名にした。なべて世の移り変わりは云々(うんぬん)などという話はしないが、先日そのバショウ・ハウスにユーザーからお便りが来た。X68000ユーザーからのもので、最近ソフトが少なくなってきていて、これはX68ユーザーがコピーしまくってたせいだ。だから、コピーのできないCD-ROMでソフトを出してくれないか、というような内容のお手紙であった。そう、苦しんでいるのはMSXだけではないのである。バショウ・ハウスは幸か不幸かX68のゲームを出したことがないのでなんとも考えようがなくて、努力はしてみよう、という気持ちである。

と、そんなことが頭に残っていたら、こんな読者のお便りが目に止まった。「ぱおぱおさん、こんにちは。4月号を読んでコナミとエニックスに手紙を出してみました。そのうち、エニックスから返事が来ました。『MSXに新作の予定はありません』というものでした。個人の手紙に返事を書いてくれた点はうれしかったのですが、内容が残念でした。読むものを複雑な心境にする、そんな手紙でした」というもので、ソフトハウスへの働きかけは始まっているのだなー、というシンクロニシティーというか。もうひとつ「ぱおぱおさんに質問です。『ドラゴン創世紀』はMSXには出ないのでしょうか」というのもあった。そうバショウ・ハウスの新作なのである。今は98版を出すのに必死なので、ほかのことは考えられない状態。

なんとか移植されないもんかなァ

1位は『三国志III』。でも、いまのところ移植予定はナシ。画面はPC−98版

ぱおぱおも推している『ぽっぷるメイル』。画面はPC−88版

『ロードス島戦記II』も移植希望は多いんだけどねェ……。画面はPC−98版

移植希望が100票越したら、本格的に検討しようと思っている。

さて、先日『ソーサリアン』のシナリオコンテストの最終審査のため日本ファルコムに行ってきた。加藤社長に会ったら、「MSXにも移植してくださいよ」と頼もうと思っていたのだが、何もいえなかった。うーむ、意志が弱いんだよなー。でも加藤社長はこのページを読んでいるらしいので、このページでいおう。MSXのソフト出してくれー!! お願いです。特に『ぽっぷるメイル』あたりはMSXなんか合いそうなんだけどなあ。オリジナルがPC−88ということもあるしね。

ということで。残念ながらこのページで改めて発表するようなニュースはない。なんだか、毎回ニュースがないので、心苦しいのではあるが。では、また来月!

今月の移植希望ゲーム ベスト20

順位	前回順位	ゲーム名	メーカー名	※	票数
1	1	三国志III	光栄	P	174
2	9	ドラゴンスレイヤー 英雄伝説II	日本ファルコム	P	86
3	2	ロードス島戦記II	ハミングバードソフト	P	65
4	8	ふしぎの海のナディア	ガイナックス	P	51
5	3	サイレントメビウス	ガイナックス	P	49
6	4	ストリートファイターII	カプコン	AG	42
7	6	ぽっぷるメイル	日本ファルコム	P	36
8	30	ドラゴンクエストIII	エニックス	G	35
9	13	A.III.A列車で行こう	アートディンク	P	26
10	5	ドラゴンナイトIII	エルフ	P	22
11	10	ファイナルファンタジーIV	スクウェア	G	18
12	38	ジーザスII	エニックス	P	14
13	19	ファイナルファンタジーII	スクウェア	G	11
13	14	大戦略III'90	システムソフト	P	11
13	17	ランス3	アリスソフト	P	11
16	18	シャングリラ	エルフ	P	10
17	11	ダイナソア	日本ファルコム	P	9
18	12	ブランディッシュ	日本ファルコム	P	8
19	15	シムアース	イマジニア	PG	7
20	7	ドラゴンクエストIV	エニックス	G	6

■1992年5月号アンケートハガキ1000通より集計
※表中のPは他機種のパソコン、Gはゲーム専用機、Aはアーケードを示します
なお、赤丸の数字はMSXへの移植が決定したゲームです

移植希望ゲーム累計ベスト10

順位	前回順位	ゲーム名	メーカー名	※	票数
1	1	サイレントメビウス	ガイナックス	P	1628
❷	2	シムシティー	イマジニア	PG	983
3	3	ドラゴンクエストIII	エニックス	G	678
4	4	ダイナソア	日本ファルコム	P	620
5	8	三国志III	光栄	P	611
6	5	ロードス島戦記II	ハミングバードソフト	P	604
7	6	大戦略III'90	システムソフト	P	520
❽	7	ブライ下巻完結編	リバーヒルソフト	P	498
9	9	ストリートファイターII	カプコン	GA	450
10	10	ファイナルファンタジーIV	スクウェア	G	415

■1991年1月号より1992年5月号までの集計

ON SALE オンセール

発売中のNewソフトを再チェック!

4月中に発売になったソフトをフォローしている今回のオンセール。入手困難なゲームについてまとめたユーザーの主張も、ぜひぜひ読んでもらいたい。

〈記号の意味〉無印はMSX2/2+、●はMSX、MSX2/2+、★はMSXターボR専用、◉はMSX2/2+用だがターボRの高速モードに対応。また、♪のついたソフトはMSX-MUSIC(FM音源)に、MIDIはMIDIにそれぞれ対応しています。なお、ソフトベンダー武尊(タケル)で発売のソフトは、すべて税込の価格です。

協力／J&P渋谷店、J&P町田店

4月1日から4月30日までに発売されたソフト

4月2日◉ヨーロッパ戦線(R)／光栄／12,800円♪
◉ヨーロッパ戦線(D)／光栄／12,800円♪
17日 ミディコン(D)／ビッツー／ 9,800円MIDI
24日 ピンクソックス8(D)／ウェンディマガジン／ 6,800円♪
27日◉ピラミッドソーサリアン(D)／ブラザー工業／ 3,800円♪

※『ヨーロッパ戦線』のサウンドウェア付きは15,200円。『ピンクソックス8』は初期分のみパズル付きで8,400円、それ以降は6,800円。

4月のソフトセールスTOP10

おおかたの予想どおり4月のトップは、光栄の『ヨーロッパ戦線』。正統派のSLGファンには待ってましたの作品だ。そして2位には『ピンクソックス8』がランクイン。『ソーサリアン』も3位に返り咲いた。

※	順位	前回順位	ソフト名	ソフトハウス名
↗	1	−	ヨーロッパ戦線	光栄
↗	2	−	ピンクソックス8	ウェンディマガジン
↗	3	−	ソーサリアン	ブラザー工業
↘	4	6	DPS SG set3	アリスソフト
→	5	5	秘密の花園	GAMEテクノポリス
↗	6	−	伊忍道・打倒信長	光栄
↘	7	5	ピンクソックス・マニア	ウェンディマガジン
↗	8	−	幻影都市	マイクロキャビン
↗	9	−	FRAY	マイクロキャビン
↘	10	1	エル	エルフ

※矢印は、前回からのアップダウンをあらわします<J&P渋谷店調べ>

←GAMEテクノポリスの『秘密の花園』は、先月につづき5位に居座り。健闘してるのだ

J&PテクノランドにはMSXのソフトがいっぱい

むかしMファンに「ぶらりショップひとり旅」ってコーナーがあったのをおぼえてる人いるかな? オンセールの前担当者だったカミーユが、ショップに出向いてソフトの売れ行きを調査したり、お店の人にインタビューしたり、という気まぐれなコーナーだった。このあいだ大阪のJ&Pテクノランドに行ったので、ちょこっと売り場をのぞいてみたら、あるわあるわMSXのソフトがいっぱい。さすがはJ&Pって感じ。今月のユーザーの主張じゃないけど、手に入らないソフトがあったら、ここへ立ち寄ってみるといいぞ。

↑売り場にはMSXのソフトがいっぱい。テクノポリスソフトの「ウルフAT」が、なんと971円で売られていた……

ユーザーの主張

今月のテーマ「幻のソフト入手計画・その2」

今月は、前回にひきつづき「幻のソフト入手計画」をテーマにお送りする。先月、ふるいソフトを置いているショップを教えてくれ〜、と書いたら何人か反応してくれたので、掲載してみようと思う。

●新潟市にある、パソコンショップPIC万代店には、『イース』シリーズがそろっていて、光栄のゲームもほとんどある。あと、『エルギーザの封印』『ピクセル3』『ラスト・ハルマゲドン』『SDスナッチャー』『クリムゾンⅢ』『ファミクルパロディック2』『テトリス』も置いてある。〈新潟県／中田洋一クン〉

●『激ペナ2』と『メタルギア』は、秋葉原のラオックス・コンピューター館に売ってました。〈東京都／鬼澤邦久クン〉

●ボヨヨ〜ン。『激ペナ2』なら、4月ごろ秋葉原の石丸電気マイコンセンターに売ってたよ〜ん。『ファミスタホームランコンテスト』も500円で売ってた。〈千葉県／山口祐輔クン〉

●大宮にある、カメラのニシダでは、『フラッピー』が900円くらいで売られていた。これは4月の話なんで、まだあるかもしれない。〈埼玉県／沢木崇クン〉

●千葉県柏市の、Piu柏店で『ぎゅわんぶらぁ自己中心派2』を発見しました。5月11日18時現在の情報。〈千葉県／政木将利クン〉

●ラオックス千葉店で以下のソフトが売ってました。『王家の谷』『ラ・ヴァルー』『ソーサリアン(パッケージ版)』『イース』『ウィザードリィ(ディスク版)』『マスター・オブ・モンスターズ(マップコレクションもあった)』。〈千葉県／須藤治久クン〉

●仙台市の太白区長町のシーガルという店には、『ぎゅわんぶらぁ自己中心派』『ハイドライドⅢ』『ウルティマⅣ』『魂斗羅』『覇邪の封印』『時空の花嫁』『ラスト・ハルマゲドン』『コナミの占いセンセーション』『イース』など懐かしいソフトがあります。〈宮城県／海老沢茂クン〉

これらは、ほんの一部だけど少しは参考になったんじゃないかな? あと、マイクロキャビンにある在庫情報(ふるいもの)は次のとおり。●『はーりぃふぉっくす〜雪の魔王編〜』(R)5,900円●『セイレーン』(D)7,800円●『殺人倶楽部』(D)7,800円●『倉庫番パーフェクト』(D)6,800円●『スーパー大戦略』(D)8,800円●『スーパー大戦略マップコレクション』(D)3,800円。これ以降のものはショップで十分手に入るはず。興味のある人は問い合わせてみよう(マイクロキャビン=☎0593-51-6482)。

以上、2か月連続で紹介した「幻のソフト入手計画」だが、とりあえずこのへんでおひらきにしたい。この企画は好評だったので、またやってみようとも思っている。さてさて、次々回のテーマだが、「プリンセスメーカー私的ゲーム評」でいくことにした。実際に自分でプレイした感想を、簡潔にレポートしてもらえたらうれしい。しめ切りは6月末日(必着)、発表は9月情報号だ。(ときちゃる)

「ユーザーの主張」へのお便りはこちらへ!

〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部「7月号ユーザーの主張」係

★バガキ採用者には、Mファン特製ブランクディスクをプレゼント!

A1GTのここが知りたい！ 聞きたいぞ！

GTフォーラム

★今月のテーマ／『MSXView』のフォントはアスキー製

今月はGTの『MSXView』の12ドットフォントの件で何度もアスキーに電話をした。窓口や開発の方に毎日あれやこれやと問い合わせたので、少しうるさかったに違いない。だが、我々にはまだまだ知りたいことが山ほどあるのだ。質問、独自に見つけた情報など、みなさんのつっこみをたくさん待っている。担当は嫌われてもがんばるのだ。

MSXView

Q アスキーの『ViewCALC』などのアプリケーションの発売予定はあるのですか。

(大阪府大阪市・浅川裕史くん・16才)

A 予定は未定。

残念な話だが、『MSXView』のアプリケーションの発売予定はいまのところない。つまり、みんなにお知らせできるほどすでに開発がかなり進んでいるようなものはない、ということだ。だが、世のなかには「まだ発表する段階ではない」ということもある。予定は未定だ。

ところで、Mファンではみんなの『MSXView』の投稿作品をまとめてみたい、というささやかな願望がある。でもまだ数が少なくて現実にはほど遠い。気持ちのある人は応援を／

Q GTには内蔵の『MSXView』用に12ドットの漢字フォントが用意されていますが、2＋の漢字BASICと違った表示になるのでしょうか。

(東京都品川区・小野義弘さん・18才)

A そのとおり。

GTに内蔵されている『MSXView』の12ドットフォントは『MSXView』用のオリジナルのファント。だから通常のBASIC画面に出るフォントとも違うし、GTなどに内蔵されているワープロのフォントとも違うのである。2＋というのが、松下であっても、ソニーであっても、違うものは違うのだ。ついでにいうと、『MSXView』用ということは、アスキーのオリジナルのフォントなのである。GTはフォントのデータの宝庫かも……!?

その他

Q A1GTのRAMディスクは512KBフル使用できるのですか。それとRAMディスクを使用して付録ディスクのなかのファイルを2〜3度ですべてバックアップする方法はないですか。また、『μ・PACK』をGTにつけたら合計で768KBになるのでしょうか。

(福岡県福岡市・渥美貴士さん・？才)

A 3つの質問に順に答えよう。

まず、RAM512Kをフルに活用できるか、について。使えるのは352Kのみ。それは、つねに32KがDOS2用、64KがメインRAM用、64KがBIOSなどの内容コピーのために使用されるからだ。

つぎに、付録ディスクのバックアップは、完全にはできないというのが答え。なぜなら、バックアップできない特殊な内容が付録ディスクに入っていることが多いのだ。ただし、それ以外のファイルになっているものはできるけどね。

3つ目の『μ・PACK』でRAMを増やそうという考えだけど、これはかんたん。GTと『μ・PACK』で608K、さらに『MEM−768』を差すと1376Kになる。ここまでくると、ハードディスクを買ったほうがいいのでは、と思うが……。

ちなみに、RAM容量を知るには、CALL RAMDISK(2048,A)⏎、PRINT A⏎とすればいいのだ。

Q R800とZ80を同時駆動すると速度が数倍上がるというのはなぜですか。

(愛知県豊田市・松山賢さん・18才・会社員)

A GTでは同時に駆動しない。速くなる話はどこで聞いたのだろう。

GTでは切り換えて使用するので同時というのはありえない。もし、仮に考えてもZ80がR800の足手まといになるので意味がない。おとなとこどもがいっしょに走っても、速さはおとな以上にはならないでしょ。

Q 5月情報号でV9990というのが載っていましたが、それをMSXに使うと値段はいくらぐらいになるのですか。

(広島県広島市・山川健太郎くん・？才)

A 10万は軽く越えそう。

まず、MSXとして互換性をたもつためにいまのV9958をはずせないのを前提にして、V9990を載っけると、編集部の予測で4〜5万は軽くアップすると思う。そのための設計費用や、内蔵ソフトのバージョンアップなど、お金がかかるのだ。

耳寄り情報交換コーナー

編集部やメーカーでも気づかなかった耳寄りな情報を紹介。ここへの情報提供もよろしく。今月はちょっとマイナーな話題だ。

●私は『HALNOTE』にスター精密TR−24CLを使っています。このプリンターはNM互換ですが、『HALNOTE』にはNMのプリンタドライバがありません。最初はイメージ印字の際、文字に隙間ができてしまって困りましたがプリンタドライバを「PR2012．PD」「PRN−T24K．PD」にプリンタの本体のディップスイッチをNo.5のみOFFにすると正常に印字できました。次にディップスイッチをすべてONにしたまま正常に印字できないのかと試した結果「M−1024X．PD」「M−1024X2．PD」は正常に印字できました。ただし、NMの宿命で印字サイズが8／9になります。解決策として用意されているプリンタドライバをすべて試すことを提案します。特にM−1024シリーズのプリンタドライバ(があれば)念入りに試してみてください。文字や罫線に隙間ができるだけなら、プリンタ本体のディップスイッチの設定を変えれば、たぶん正常に印字できると思います。『MSXView』とはソフトは異なりますが、参考になれば幸いです。(千葉県鎌ヶ谷市・渡辺英世さん・？才)

来月は、GTの『MSXView』のPCM使用確認情報予定。

お便り、つっこみ待ってます

A1GTに関することならどんなささいなことでもお答えします。質問、相談などは以下までお便りください。

〒105 東京都港区新橋4−10−7徳間書店インターメディア MSX・FAN編集部「GTフォーラム」係

協力／松下電器、アスキー

ゲーム
制作講座

講師　飯島健男
第25回

世のなか名前がないものはない。名前がないと実に不便だ。だから今回はネーミングについて。自分で世界を作るんだったら、やはり神になった気持ちで名前をつけてみよう。そうすると、まわりにある名前って気になってしかたがなくなる。

ネーミングって楽しい作業!?

ネーミングは ほんとうに楽しいか

自分の作るゲームに登場するすべてのものに名前をつけるという行為は、実に楽しかったりする。なぜって、いちばんかんたんそうだから。はっきりいってこれは誰にでもできる作業なのだ。ゲームのことを何も知らないヤツでも、これだけは絶対にできちゃうのだ。実際、この僕も、この名前をつけるという作業は最初は好きだった。最初はね……。

以前、「タイトルをつけるときの技術と心」というテーマで、講座を進めたことがあるよね。だいぶまえだから覚えているかな。あのとき、タイトルというのは、なんだかんだいって思い入れがあるものだと書いた。そして、やはりそれなりに意味を表すものにしなければいけないと。

が、それとは別。はっきりいって、1つ1つのアイテムや武器の名前までオリジナルのものを考えようとすると、タイトルをつけるときのような気合でのぞんだら身がもたん。

確かに、最初にゲームを作るときは「よーし、がんばってすごい名前をバシバシ考えるぞ!」てなぐあいで気合が入るものだが、数をこなせばこなすほど、さすがにアイデアが追いつかなくなる。

僕の場合、最近小説からゲーム・シナリオまでふくめて1度に4〜5本同時進行させるのは当たりまえになってきた。こうなってくると、登場人物の名前を考えるだけでも地獄を見る。たんなる思いつきだけでやっていると、すぐにごちゃごちゃになってしまうのだ。

あちらで使った主人公は、こちらで脇役。はたまたそちらで敵役になり、いつの間にやら主人公の名前が違うものになっていたり、というぐあい。

恥ずかしい話だが、自分で書いておきながら、慣れるまでは一覧表を作って、それを見ながらじゃないとわけがわからなくなってしまう。何とも情けないが、実際そうなんですよ。

いくら自分の話に登場するかわいい息子たちといえど、いきなり最初から全員に対して感情移入しにくいものだ。長いつきあいをするうちに、だんだんと親しみ深くなり、それでようやく頭のなかにそのキャラクタが住み着いてくれるようになる。けっこうたいへんなんだぞ。

心をもち活躍する登場人物でさえそういったぐあいだから、武器の名前や町の名前などはもう最悪。ゲーム・シナリオだったら、最初に一覧表を作るからまだいいが、小説になると町の名前なんかは以前書いた部分をもう1度読み直さないともう地獄。同じ町なのに、3つも4つも呼び名が変わってしまうなんてのは、最初のうちはよくある話だ。あ、僕だけだったらごめんなさい。

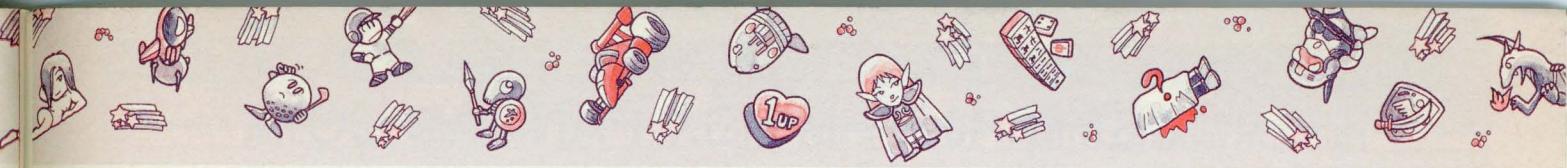
と、いうわけで実際飯島はどのように名前というものを決めているか。ここから先は聞くも涙、語るも涙の苦しみのノンフィクションなのであった。

飯島はこうして 苦労している!

正直いって、いまやゲームにおいては登場人物およびストーリーにかかわる武器やアイテム以外は飯島は何もしていない。ヒー、ごめんなさい、ごめんなさい、ごめんなさい。だいたい、サブのアシスタントが敵キャラから町の名前までいろいろ考えてくれる。自分でほとんどすべての名前を考えたのは『抜忍伝説』ぐらいだなあ。『ラストハルマゲドン』も『ブライ』も、けっこうほかの人にまかせちゃったし。それでも、あのころはかなり自分で考えたんだけどね。

もう、いまはダメ。さすがに

助手から一言

ところで、みんなはこの間のゴールデン・ウィークには何をして過ごしていただろうか。飯島先生は遠くへ行って……いる自分の姿を思い浮かべながら、ただただ仕事をしていたそうである。自分のつごうだけで、好きなことをやって過ごしていたわけではないのだ。ところで、飯島先生が、仕事をしながら思い描いていたことは、夏の社員旅行である。北海道に2泊3日かけて行く予定だという。解散は現地。ということは、あとは個人レベルでいくらでも北海道旅行を長くすることができるのだ。

自分でシナリオを書いているものに関しては、他人にまかせることはしないけれど、シナリオの本筋に影響のない部分はスタッフに考えてもらう、わけ。

でも、みんなの場合はそうはいかないだろうし、たぶん名前つける作業って楽しいはずだから心配はいらないと思うよ。

それでも、ネーミングのときに気をつけておく点はいくつかある。これをそのときの精神状態、およびアイデアがしぼりつくされてしまうまでの状況に基づいて順序だてて紹介しよう。

①最初は全然困っていない

ホニャララ・ソードとか、うんたら・アックスという既存のものや、スケルトンとかスライムなどという既成のモンスターではなく、極力オリジナルを考えようと努力する。このとき、注意するのはおもにゴロがいいか悪いか。

強そうなボスが「ホンダラスー」とか「ペラモニャカン」では、笑ってしまって戦闘意欲を失わせる。それこそシナリオはパーである。強そうなものには濁音を多く用いた力強さにこだわり、美しいものには透きとおるような語感を念頭に気を配るのだ。

②インスピレーションに頼る

ひらめきが尽きると、次はそれが何に似ているかを考える。インスピレーションを働かせるのだ。たとえばイソギンチャクに似ていたら「チャックラー」とか、カニに似ていたら「カニラス」てなノリ。特撮ドラマに登場する怪獣のネーミングのノリだ。センスがないとちょっと情けないけどね。

武器やアイテムにしても、頭のなかで勝手にそのイメージを作りあげ、何に似ているかこじつけてみる。この時点ではまだひらめきとかセンスにこだわっているのだ。

③自分の知識をしぼり出す

一見②に似ているようだがちょっと違う。たとえば、登場人物の名前をもじったり、アイテムや町の名前は実際にあるものや人気商品をもじったりするのだ。さらにつまると、食べものの名前を人の名前につけてしまったり、わけがわからなくなってくる。振りかえってみるとこの状態で考えられた名前は、恐ろしく変なものが多いようだ。

④参考資料を引っ張ってくる

辞書とか専門書を手当たりしだいにかき集め、それらしい名前がないか、いろいろ調べるのだ。意外とこれがいちばん最初の手段として思われがちだが、実際のところは違うのだ。

少なくとも、僕はインスピレーションにこだわるタイプなので、つまらないかぎりは、この手のものには頼りたくない、という変なプライドをもっている。それでも、やっぱり既存のものに頼らねばならなくなる。が、それに多少のアレンジをくわえることはまだ忘れていない。この後、すごく情けなくなる。

⑤限界にきて既存のもので我慢

スライムやショート・ソードでいい。恥も外聞もなくなり、ソードはソードだ、当たりまえなのだ／　と、自分に無理やりいい聞かせて、それを正当化する。こうなると、開き直ってけっこうラク。最終的に、ほとんどのものはこれで落ち着いてしまう。

⑥一応⑤で落ち着くが考え直す

これではプロとはいえないと思い、ダジャレに走ってみる。言葉を逆さまにしたり、くだらないシャレでごまかしたりするが、最終的に後悔する。が、まれにそのまま使ってみたりして、とんでもない名前をつけてしまったりする。

この状態のときは、脳みそがどっかにトリップしている場合だ。あまりおすすめできないが、こういう状況を、1度味わってみるのもおもしろいかもしれない。

こうして名前の決まったかわいそうな人たち

『ラストハルマゲドン』に登場した敵キャラたち	ロンメ★メロンに似ているから。 ガットマイオー★頭がクラッシュしているとき「オーマイガッ／」と思ったのを逆さまに読んだだけ。ごめんなさい。 ボッソ★一見なんだかわからないだろうが、実はそのときボンゴレ・ロッソ・スパゲティを食べたいなあと思ったのでそれを縮めた。
『ブライ・上巻』のあの主要キャラ	マイマイ★ごめんなさい。カタツムリを食べたかったんです。 ゴンザ★ゴザ敷いて寝てそうだから。誰もそう思わなかったでしょ。 クーク★泣き虫でいつも泣いているから。ピーピー泣くより、クークー泣きそうだったので。
『ブライ・下巻』の悲しい脇役たち	ボンゴレ、メンタイコ、ボロネーズ、ナポリタン★ほんとうにすみません。おなかがすいてたんです。ちなみに飯島はスパゲティではミートソースがいちばん好きです、はい。 ヒトリデモ仙人、コレデモ仙人、ナニモ仙人★頭ぶっとんでました。許してください。
『小説・最後の審判』の驚くべき主役たち	ダッヘル★このキャラはキザなヤツ。セリフで「ゴートゥヘル」を連発させようかと思ったが、やめた。でも、名前は受け継いだのだ。 ガンツ★ムチムチッとした肌なので、頭にパンツをかぶせたらおもしろいなあ……と。でも、パンツではあんまりなんで、ガンツに。はは……、あきれたかな。 ダキーニ★だにみたいにイヤなヤツにしようと思ったから。でも、けっこうかっこよくなっちゃった。

それでもネーミングはおもしろい

こうして書いていると、なんだかネーミングの作業はとてもたいへんなことのように思われそうだ。でも、おもしろいんだよ。実際は。

後で思い返したときに、けっこうよき思い出になっていたりするんだ。デバッグしたり、ユーザーからネーミングに関する感想の手紙などもらうと、意味もなくけっこうひたってしまったりする。

せっかく自分でオリジナル・ゲームを作るんだ。既存の概念は捨てて、斬新でインパクトのあるものを考えてくれ。最後の大ボスが「キング・デビル」で、最後に覚える究極魔法が「グレイト・マジック」では、悲しくなるでしょ。

次回の

次回は敵キャラに関して。敵キャラに関するありとあらゆることを考えてみよう。ザコキャラからボスキャラまで、敵キャラにだっていいぶんはあるはずだ。立派に陽の目を見せてあげたい。敵キャラが光っていなけりゃあ、結局主役だってかすんじゃうんだからさ。キミにも印象に残ってる敵キャラっていっぱいいるだろう。そんな存在感のある敵キャラを考えてみようではないか。じゃ、また！

助手から一言

ちなみに飯島先生は、おかあさまのお里の旭川へ寄ることを楽しみにしているという。日本で最低の気温を記録したという、あの旭川だ。助手は札幌しか行ったことはないが、きっとステキなところに違いない。夏の北海道に緑の森、真っ青な空、新鮮な空気……考えるだけで気分がいい。仕事をしているときは、そうやって元気を取り戻すそうである。そうそう、旭川のラーメンは札幌のよりおいしいそうだ。ぜひ行かなくては！　ついでに石狩鍋もジンギスカンもアスパラもじゃがいもも……。

★「ゲーム制作講座」への投稿募集中！応募要項の詳細は81ページ

すべての投稿のあて先

〒105東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部「○○」係

●すべての投稿は上記の住所で受けつけている。○○のところにはそれぞれのあて先を入れて、応募してほしい。また、封筒にも住所・氏名の記述もお忘れなく。
●盗作や二重投稿(他の出版社に同じ作品を送ること)は厳禁。
●なお、応募作品は一切返却できません。また、採用作品の版権は徳間書店インターメディアに帰属するものとします。
★しめ切り
とくにもうけていませんが、各コーナーとも月の前半に整理をしています。ですから、雑誌の発売日の約1か月まえにとどいたものが掲載の対象です。

投稿応募用紙

編集部の整理番号

投稿ジャンル	例:ファンダムの一般部門への応募は1―② □―○ 1ファンダム(①1画面部門 ②一般部門 ③D部門) 2FM音楽館(①自作のオリジナル ②ゲームミュージック ③一般の楽曲) 3CG(①紙芝居部門 ②イラスト部門) 4その他( )
作品名	[使用機種名] [ファイル名]
氏名	フリガナ ( )歳 男・女
ペンネーム	*「投稿ありがとう」掲載時は本名のみとします。
住所	〒□□□-□□ フリガナ 都道府県
☎	― ―
投稿日	1992年 月 日

アンケート

①この作品を他の出版社の雑誌などに投稿されましたか? **はい** [雑誌名 年 月頃] **いいえ**

②(①ではいと答えた方のみ)その雑誌で採用されましたか? **はい・いいえ**

③(全員の方に)この作品を作るときに参考にした他のものや記事はありますか?ある方はその雑誌名や作品名などを教えてください。
はい [雑誌名 年 月号 ページ]
[書籍名・CD名]
[参考にした作品名・記事名]
いいえ

④(FM音楽館に投稿の方のみ)作品の作曲者、歌手、演奏者がわかれば教えてください。
[作曲者] [歌手・演奏者]

⑤(CGに投稿の方のみ)使用したツール名、ロードの方法、SCREEN番号を教えてください。
[ツール名][SCREEN]
[ロードの方法]

作品コメント

●すべてにもれなく記入してください。複数の作品を投稿する人は応募用紙をコピーして1枚に1作品として使用してください。

投稿応募要項

MSX・FANではひろくみなさんの投稿を受けつけている。ゲームなどのプログラムは「ファンダム」で。音楽は「FM音楽館」。エスプリのきいたデモを楽しむなら「AVフォーラム」。プログラムはできないけど、ゲームのアイデアはある、という人のためには「ゲーム制作講座」。そして、絵が好きな人にはCGを楽しむ「ほほ梅麿のCGコンテスト」。作品ができあがったら、下記の応募要項を熟読して編集部まで送ってきてほしい。力作を待っている!

ファンダム

ファンダムとは「アマチュアプログラマによる自作プログラムの発表の場」である。自作のプログラムなら、ゲーム、家計簿などの実用プログラム、見て楽しむデモ的作品、そのほか「プログラムでこんなこともできる」という驚きを与えるもの、などジャンルは問わない。

★募集部門と発表形式

募集部門は、従来のシステムを廃止し、新たに次の3部門を設ける。

ⓐ1画面部門

40字×24行以内でできたプログラム。旧システムからそのまま引き継いだ部門で、この制約のなかでどんなことができるかにチャレンジする精神を重視する。【発表形式】リストなどの本誌掲載を主体とし、企画によっては付録ディスクにあえて収録しないこともある。

ⓑ一般部門

1画面以外の、BASICリストの形で掲載可能で、かつ打ちこみ可能なプログラム。従来のN画面タイプ、10画面タイプ、FP部門のすべてを含む。プログラムの長さは問わないが、リストを多くの人に見てもらうことを前提にしたプログラミングを望む。【発表形式】リストなどの本誌掲載と付録ディスク収録。ただし、あまりにも長大な作品は、リスト掲載を省略することもありうる。

ⓒD部門

BASICリストの形では掲載不可能で、かつ付録ディスクに収録可能な作品(付録ディスクに収録可能ならすべてがOK)。【発表形式】4色ページでの紹介と付録ディスク収録。ただし、作品によって臨機応変に解説ページを設けて別企画となることもありうる。

ⓐ、ⓑ、ⓒのいずれも、規定(後述)の応募書類を添付したテープまたはディスクによる投稿に限る。

★応募書類の規定

①応募用紙(何枚でもコピー可)を使用し、必要事項を記入。1つのディスク(テープ)に複数の作品を入れて応募する場合は、作品1つに付き応募用紙1枚を添付すること(この場合、以下の書類も作品ごとに分ける)。

②作品の紹介、遊び方・使い方についてくわしくわかりやすく書いた別紙(形式、枚数は自由)を添付。

③プログラムの解説(変数、スプライト、パターン定義キャラクタ、行番号順の解説、マシン語解説など)を添付。

④作品の資料、解法(RPGなどは完全攻略マップ、SLGはデーター覧、科学ものは参考理論・公式など)

★郵送にあたっての諸注意

・応募部門を封筒の表に赤で明記。さらに「フロッピーディスク(テープ)在中」「ニツ折厳禁」の文字も赤で記入。

・ディスク(テープ)は郵送途中で破損しないようにダンボールなどで包む

★採用

採用された作品の作者には、掲載誌および規定の謝礼(1万円~5万円)を進呈。ムックなどで再掲された場合も、掲載誌と規定の再掲謝礼を進呈。また、市販ソフト化の場合は、別途契約。

★2つの新しい賞(1992年4月号より)

●第2回ちえ熱賞(新人賞)

1992年7月号~9月号で、ファンダムに初登場した作者のなかから編集部協議により1人を選び、ちえ熱賞(奨励金3万円)を授与。作品よりも、作者自身の可能性を重視したい。発表は10月号の予定。

●第1回TIM賞(作品賞)

1992年4月号~9月号に掲載・収録される作品のなかから1つを選び、その作者にTIM賞(賞金5万円)を授与。選考形式の詳細は未定。発表は11月号の予定。

FM音楽館

FM音源を使ったプログラムを募集。なお、作品はすべてBASICのものにかぎる。ツールを使用した場合は変換してから投稿のこと。

作品の応募はテープ、またはディスクにセーブしたものにかぎる。

★応募書類の規定

①応募用紙を使用し、必要事項を記入。複数同時応募の場合は、作品ごとに応募用紙1枚(コピー)を使用すること。また、各作品ごとに作者自身のコメントをできれば別紙につけてほしい。

★郵送にあたっての諸注意

・「フロッピーディスク(テープ)在中」、「ニツ折厳禁」の文字を赤ペンで明記。

・郵送途中で破損してしまわないように、ダンボールなどで厳重にディスクやテープを包む。

★採用

規定の謝礼(オリジナル曲か、既成曲かで額にじゃっかんの違いあり)と掲載誌。

ほほ梅麿のCGコンテスト

絵を描くことが好きな人のためのCGコンテスト。部門は紙芝居、イラスト、ぬりえの3つ。得意な部門に応募してほしい。どの部門も作品ごとにタイトルをつけ、紙芝居部門はストーリーを添付。

作品の応募は、オリジナルのプログラムでも、市販のCGツールでも、本体に付属しているCGツールを使ってもいい。

●紙芝居部門

動画(アニメーション)や紙芝居の作品。

●イラスト部門

1枚ものの静止画作品。

●ぬりえ部門

付録ディスクに入っている教材CGに着色した作品(月ごとにしめ切り)。

★応募書類の規定

①応募用紙を使用し、必要事項を記入。複数同時応募の場合は、作品ごとに応募用紙1枚を使用すること。その際、応募用紙はコピーして使用。

★郵送にあたっての諸注意

・投稿するCG作品の部門を封筒の表に赤ペンで明記し、さらに「フロッピーディスク在中」、「ニツ折厳禁」、「使用したツール名」の文字を赤ペンで明記

・郵送途中で破損してしまわないように、ダンボールなどで厳重にディスクを包む。

★採用

各部門とも5つのランクと賞品が用意されている。作品はビッツーの5人の審査員により毎月評価され、みごと掲載となると、ランク別に規定の賞金と賞品を進呈する。

AVフォーラム

エスプリのきいたオリジナルプログラム。FM音源使用のものも可。

●規定部門

毎号塾長が出題。くわしくはAVフォーラム「お題」を参照されたし。

●自由部門

題材は自由。センスの見せどころ。

★規定

①住所・郵便番号・氏名・年令(学年)・電話番号

②タイトル

③プログラムを作成したときに参考にした本や雑誌などの名前や号数、出版社名

★郵送にあたっての諸注意

29字×29行以内の短い作品は、ハガキでの応募も受けつける。ただし、その場合、29字詰め、行番号を赤で書くか赤で囲む。その他の長いものはなるべくディスクかテープで投稿すること。

★採用

採用者全員には掲載誌を送付。称号制度をとっており、3回採用されるとMファンのテレカ、5回で希望のソフト(ただし定価で1万円以内)が授与される。また、毎月、光る1本に記念品をプレゼント。くわしくは本編の下欄外「特典」を参照。

スーパー付録ディスク

ディスクに入れることができるものならなんでも大歓迎。

・『MSXView』で作った作品

・いろんなことが便利になるツール

・MIDI演奏用データ

・そのほか

上記のほかに、付録ディスクを情報交換の場として積極的に利用していきたいと思う。たとえば、過去に掲載したもののバージョンアップ版や、そのほかみんなの役にたちそうなものを待っている。

★応募書類の規定

①応募用紙を使用し、必要事項を記入。複数同時応募の場合は、作品ごとに応募用紙1枚を使用すること。その際、応募用紙はコピーして使用。また、ツールなどは使用方法を別紙にして添付。ゲームなどの場合は解法(RPGなどはマップや図解、データの一覧)などの資料も忘れずに。

★郵送にあたっての諸注意

・「フロッピーディスク在中」、「ニツ折厳禁」の文字を赤ペンで明記。

・郵送途中で破損してしまわないように、ダンボールなどで厳重にディスクを包む。

★採用

採用された作品の作者には、記念品と掲載誌を進呈。なお、記念品は採用作品の内容によって変える予定。

ゲーム制作講座

ゲームシナリオなら、ジャンル、形式を問わずなんでもかまわない。ただし、以下の規定にそって応募してほしい。

★応募書類の規定

①住所・郵便番号・氏名・年令(学年)・電話番号

②シナリオにはタイトル名、ジャンルはかならず明記のこと。

★採用

現在はとくに定めていないが、よい作品は市販の道もある。

●そのほかの投稿について

以上、説明してきた作品の募集以外に1行プログラムや、意見や質問なども募集しています。それぞれあてはまるコーナーあてに送ってください。

投稿ありがとう

3月期整理分(6月情報号採用対象者分より)

下に紹介しているのは、本誌に送られてきた投稿応募者の方の一覧です。今回は6月情報号のために3月に整理した分となります。複数投稿の場合は「他②(他に2作品の投稿あり)」とし、実際の掲載者は赤字にしてあります。また、整理日とあるのは実際に選考のためにしめた日です。

ファンダム

●北海道
FIRE FIGHTER/小倉和秀
TANGO/今村秀樹
伝言板2/田原迫将人
けろけろサッカー/菊地友則
簡易FM音源ドライバー「フラスコ」/森川悟
●青森県
オニごっこ in the SPACE　他①/野月隆志
無題/東大亮
Transparent visitor/村林恒
SUPER SOLID/木村誠
●秋田県
ゴルゴ30/高橋広光
●宮城県
With!!/菅原純
THREE−CHANCE/高橋充
めざせNBA!!/菅原直樹
●群馬県
鸚鵡　他③/坂本伸幸
●茨城県
でこっぱち　他①/小林靖彦
●栃木県
CHASE!　コブ太くん/沼尾弘志
●埼玉県
マンボウ・ミサイル　他②/鈴木卓
MENU/野村周平
●千葉県
鯉の滝登り　他①/蒔田茂幸
タムタム　他①/藤井秋雄
●東京都
地雷だ!　どっカーン!!/小出俊夫
神秘の天空図/岩崎朋美
In a forest　他①/藤田毅
漢字須駆浪流苦意頭/岸間航
●神奈川県
CDのためのプログラム　他①/萩原健一
TORISU/時田健嗣
SMASH!/佐藤直樹
The way to Return/大辻大
●長野県
じゃんけんの調べ　他②/塩沢範之
パラパラアニメ　他③/中島健仁
NEW−LIFE/中谷稔
幻想王国/河田剛生
3D/長尾隆司
キュウリだ!!/木内靖
●新潟県
東京大空襲　他①/水野裕之
ROUND FORCE/西村耕平
●福井県
TOWER OF CAN　他①/北川航
●石川県
競蟲/牛木隆文
●静岡県
歯みがき3分/角谷広昭
●岐阜県
いんてりじぇんすごるふ　他①/今井誠治
●愛知県
Jumping Frog　他②/高島学
RUNNING TO HORIZON/西浦義和
●三重県
SHOP　他⑤/小林由幸
おっかけごっこ　他③/大西良一
●奈良県
はったおすぞ!!　他②/米田伸吾
●京都府
THE　じゃんけん/田辺公一
●大阪府
脱出、カールストローム　他①/坂本潔昭
KANFU/北川純次
PCM FIGHTER/前田光一
柔道スペシャル　他①/北川豊和
●兵庫県
結婚まであと5年/脇村隆
PK.CMD/松岡一孝
MIN./木村喜洋
相性占い/長谷川誠
エルフに似た奴　他①/中沢大作
THE ICE−HOCKEY/平井友仁
A−MAN/将積健士
●徳島県
星/藤見貴臣
●高知県
神経衰弱/岡林大
block tower/山本哲
●愛媛県
わるもの　めつちやたつぷり　GAME/片山均・晋
モグラたたき/白石直幸
●福岡県
SPACE INVADER GAME/吉岡茂雄
TAKE HOT　他①/大塚裕一
Fall Stones/濱本浩司
●大分県
MSX−MONITOR/大林宝寛
●熊本県
3000m障害・改　他①/三木一
●鹿児島県
The lai-giri　他①/内田修
●ドイツ(リュッセルドルフ)
さすらいのゴーストハンター パターン1　他②/庄司智秋
(整理日3月10日)

AVフォーラム

●北海道
DANGER! DANGER!/小倉和秀
幼い頃の思い出/大塚徹
急な坂　他②/佐藤貴行
高度経済成長　他②/田中一彰
工藤静香/堤朝子
与作/佐藤荘平
●岩手県
核爆弾　他③/石倉寿秋
●福島県
美少女の微笑/渡辺正臣
●栃木県
ヘリコプター/池谷和浩
STREAM/影山正明
●埼玉県
OH MY　お金/中島渉
●千葉県
はりて　他⑤/寺分敦至
●東京都
電話/小出俊夫
スライム君/矢代真
照る照る坊主　他④/古川健太郎
●神奈川県
三つ子　他③/岡野健介
地震/奈倉大地
ミス・コンテスト　他②/花岡朋和
●新潟県
オープニング・エンディング/久住豪
●岐阜県
まわる車輪　他①/今井誠治
●愛知県
少年ジャンプ/長谷川健二
●三重県
なめくじ/中川直樹
●大阪県
モウカリマッカ?/吉村一真
FI　他②/真国真司
ロケットワープ/田中友和
●兵庫県
サイケ/長谷川誠
BLACK HOLE/林直寛
美味/石田敦英
印字ヘッド　他①/松岡一孝
蛍光灯　他③/野村宜邦
●鳥取県
こいのぼり　他①/井木康雅
●広島県
LINE of XOR/槖原竜一
●徳島県
DANCING色紙/藤見貴臣
●福岡県
サンタフェ　他②/太田雅之
南国気分/大塚裕一
テレビの砂嵐　他①/吉岡茂雄
●大分県
走る子象　他④/野島智司
●長崎県
フォークメロディー/豊田哲也
●ブラジル
JUST FOR FUN　他①/西田礼士
(整理日3月23日)

FM音楽館

●北海道
幻影都市「勝利」/荒川司　他
パパイアダンス/森川悟
女神転生「邪教の館」　他①/大島国秀
●青森県
グラディウス「エンディングテーマ」　他③/春日利文
サークII～フレイとピクシー～　他②/後村寿明
●岩手県
穴を掘ろう/小林尚
●秋田県
めぞん一刻・完結篇「IN THE MOONLIGHT」/鶴飼朗
●福島県
悪魔城ドラキュラ「Heart of Fire」　他①/阿部哲広
Danger Danger Danger!!/佐藤雅哉
●茨城県
POWER!/水越功
●栃木県
スタートレーダー「要塞突入」　他③/山中久
●埼玉県
WALK DON'T RUN/木村栄一
仮想敵～FOE～/岩本圭介
●千葉県
イース「PALACE OF DESTRUCTION」　他④/千田剛
グラディウス3「Try to star」　他②/松村弘和
イース3「Be careful」/鈴木健一
●東京都
パーキング・ストリート　他②/藤田毅
イース「Departure」/柳橋清隆
GAN・POO　−64−/本橋彼方
●神奈川県
ファイナルファンタジーII「町のシーン」　他①/伊藤順
ソーサリアン「消えた王様の杖・ヒドラ」　他①/小沢一太郎
大地讃頌　他⑪/渡辺慎一
●長野県
TECHNOPOLIS/赤羽徹
●新潟県
ハイドライド3「DRAGON!」/佐藤豪
風をきって　他①/斎藤桂廣
スーパーマリオワールド「アスレチックBGM」/久住豪
●福井県
ドラゴンクエストII「死を賭して」　他①/谷口洋一
●岐阜県
COSMIC RHAPSODY　他①/川村昌史
ファイナルファンタジーII「戦闘」/宮田知和
●静岡県
MHz　他②/伊藤太介
●愛知県
ドラゴンクエストIII「海を越えて」/柴田祐一
●三重県
スナッチャー「THEME OF SNATCHER」/広瀬剛巳
ウイニングラン「Theme from Winning Run」　他③/角山章
●大阪府
RED MOON　他②/福井英晃
イース3「貿易の街レドモンド/曽我部崇
●兵庫県
ハイドライド3「ドラゴンがいる洞窟でのBGM」/犬賀勝利
カチューシャ/野上順平
イース3「スティクス」　他③/谷口文宏
5周年おめでとう!/長谷川誠
イース3「Be careful」/柴田孝一
●奈良県
ヘラクレスの栄光II「荒野に吹く風」　他①/湊宏
プーヤン「おおかみが来るぞ!」/畠中隆行
Shooting Dancer　他④/野尻武史
●和歌山県
グラディウス2「7面のテーマ」/大澤和孝
●鳥取県
ドラゴンクエストIV「ジプシーの旅」　他①/山中善清
●岡山県
ドラゴンクエスト「序曲」　他56/北川智昭
●山口県
RunFor……?　他⑥/河野光明
●愛媛県
ドラゴンクエストII「果てしなき世界」/野首信隆
●高知県
宇宙船　他②/岡林大
●長崎県
ナスカに吹く風/長野大介
(整理日3月23日)

ほほ梅麿のCGコンテスト

☆イラスト部門
●北海道
果てしない旅/渡辺充正
満月の夜に…/吉田邦臣
●岩手県
バードラントの瞳/千田昭則
●秋田県
戦場/網智規
●山形県
一つ目小僧の逆襲/茂木拓真
●茨城県
にゃんぴ/千葉邦治
Love&Pluck/井川正俊
●栃木県
夜がよいですわ!!/田村真一
●埼玉県
お月見　他①/茂木章
強敵/相田一樹
のどかだなぁ～/初見一雄
タイトル無し/末谷光章
●千葉県
北を眺める/佐藤幸一
Spring Field/向後礼太郎
●東京都
サーク外伝FRAY(オリジナル風)/森野和恵
たすけて!/斉藤正徳
もっちゃん/友井誠
Frau/伊藤大樹
PEACEFUL DAY　他①/鈴木裕之
SPECTACLES・GIRL/内藤光洋
●神奈川県
アルプスの少女/関辰昭
再開の涙/飯野理恵子
ねずみとねこ!/南雲太郎
月にささげる歌/廣瀬剛
SKY CITY/鈴木雅之
●山梨県
夏!海!/小暮勝
●長野県
公園で/百瀬貴之
新入社員/小池健
寝こける女/馬籠隆史
無題/竹内理
●新潟県
CYBER TASH/佐藤豪
●富山県
シャイニング/宮本哲也
●岐阜県
最強の幻像/原島悠
ファンロード　他①/門辰昭
●静岡県
夏の思い出/鈴木淳一
●愛知県
しゃち/若井大輔
世界征服　他②/竹内久彦
ラプンツェル異聞/加藤由紀子
●京都府
最新型の女の子　他①/宮先雅之
●大阪府
彼女と一緒に…　他②/津国真司
すてきなおくりもの～銘菓「ひ●こ」～　他①/千塚佳
復活の胎動/須田訓朗
ホールドアップ/大川容太
In China/湯貫寛士
RAINY　他③/関未知
●兵庫県
ギョエ!/橘勝己
君からの便り　他③/菅原武典
●鳥取県
In The Moon Light/猪口亮
●岡山県
世に名だたる勇敢なfighterレムと～/達野大輔
Combat/川崎資文
●広島県
待つんもええョ!/丸本真一
みーくすは眠ってる　他①/湯田昌己
●徳島県
星の海に消えて…/谷内亮介
●高知県
FLOWER/岡林大
●福岡県
まおう　他⑦/野中健
●長崎県
夜の大英博物館/村瀬修一
●大分県
恋する乙女♡/柴田英治
戦闘　他②/荒木啓一
●鹿児島県
KAPPA/原田英樹
☆紙芝居部門
●青森県
Winning Run/小沢達郎
●石川県
打ち上げ/牛木降文
●大阪府
「アンクルサム」第一話・三人の出会い/津国真司
「サヨナラ…」　他①/染谷功
(整理日3月13日)

ゲーム製作講座

●群馬県
ZANSHIN/井ノ川順二
●神奈川県
堀宝取/稲垣健
●愛知県
ハイパー・ドライブ・ゲーム/荻野尚規
(整理日3月19日)

スーパー付録ディスク

☆バックストーリー原案
●宮城県
オリジナルバックストーリー/桐野えみ子
☆MIDI演奏データ
●奈良県
カノン　他②/大塚隆生
●兵庫県
「どんなときも」アレンジバージョン/金子安士
●広島県
君をのせて　他⑧/船岡俊平
☆MSXView
●茨城県
Boot−upプログラム/高須淳一
☆オリジナル・プログラム
●東京都
付録ディスク・バックアップツール/大門秀雄
CDデッキ/宮内悠介
●神奈川県
簡易　漢字ファイルリーダー+/笹野貴義
AVフォーラム・オリジナルオープニング&エンディング/時田健嗣
●富山県
「エメラルド・ドラゴン」セーブデータ/小川恭弘
●愛知県
DOC FILE READER/神谷誠
付録ディスク・バックアップツール/後藤誠
「ソーサリアン」星の掛けあわせシミュレーション　他⑤/栗津裕之
●大阪府
「エメラルド・ドラゴン」セーブデータ/橋本毅
PSGでおしゃべり　Ver.1.0/津国真司
●徳島県
通信プログラム　他⑤/林和明
(整理日3月23日)

以上468作品

想い叶う。

新発売

●PC98VM, UVシリーズ
EPSON PCシリーズ
PC88VA対応 MIDI対応

● MSX turbo R 専用 FS-A1ST/FS-A1GT

MSX-MIDI対応

各¥9,800(税別)

■8等身キャラクタ採用
■キャラクタ演出革命
■VRシステムVer. 2.5搭載
■MIDI対応
■ジョイパッド&マウスオペレーション可能

株式会社ポリスター
DATAM レーベル
[幻影都市]CD全曲集
新発売!
価格2,400円(税込)
PSCX1043

◆NIFTY-Serve体験版ソフトウエアステーションに「幻影都市98版デモ」が登録されています。

Xak
●PC-98 ●PC-88SR
●MSX2,2+, turbo R ●X68000
¥8,800(税別)　好評発売中

XakII
●PC-98/88VA ●PC-88SR
●MSX2,2+, turbo R
¥8,800(税別)　好評発売中
●FM TOWNS
¥9,800(税別)　好評発売中

FRAY　98シリーズ新発売!
●PC-98/88VA ●MSX2,2+
●MSX turbo専用
¥7,800(税別)　好評発売中

Xak The Tower of Gazzel
●PC-98/88VA ●PC-88SR
●MSX2,2+, turbo R
¥7,800(税別)　好評発売中

すきなも

PHOTO by KATSUHIKO TOKUNAGA.

シミュレーションゲーム

CAMPAIGN VERSION 大戦略II

湾岸戦争で登場した超最新ハイテク兵器が続々登場！

■空母、ヘリ空母、駆逐艦、輸送艦の4艦船が新登場■新たに射程のある武器を装備した間接攻撃兵器登場■地形には港を追加■ほぼ全ての航空機が武器交換可能■熟練レベルが高い部隊から有利な先制攻撃制のイニシアティブ制を導入■新ユニットの登場により各国の生産タイプをよりリアルに更新■ゲーム開始前に3ヵ国で同盟関係の設定可能

グラフィック監修：末永仁志

新発売

MSX turbo R　MSX2　MSX2+　3.5"2DD（要VRAM128K）　MSX MUSIC 対応FM音源　S-RAM対応

¥8,800（税別）

シミュレーションゲーム

プリンセスメーカー

あなた色に染まります。

声優はジャンプ放送局でおなじみの横山智佐

女の子がお話しするよ！

あなたには、あなたの娘が幸せな一生を過ごせる、充分な教育を施し、りっぱな女性に育て上げる義務があります。
豊かな未来、そして夢の実現。
史上初の「キャラクター育成シミュレーションゲーム」ここに誕生！

STAFF
Programming
伊藤勝巳、青木正二郎
Graphic
川口洋一郎、陣内靖弘、石川慎二
Sound
瓜田幸治

新発売

MSX turbo R　MSX2　MSX2+　3.5"2DD（要VRAM128K）　MSX MUSIC 対応FM音源　S-RAM対応　要漢字ROM

¥14,800（税別）

ものはすき！

マイクロキャビン®
株式会社マイクロキャビン
〒510 三重県四日市市安島2-9-12 TEL.0593(51)6482
最新ソフト インフォメーションダイヤル／☎0593(53)3611

情報おもちゃ箱

FFB
ファン ファン ボックス

梅雨が明ければいっきに星空の季節である。海や山で夜空を見上げて流れ星をじっと待つ、なんてロマンチックだ。今年こそはウキウキドキドキの夏休みにしたい。でもいまはまだ梅雨。本の集中紹介だ。

BOOK

光栄の本2冊

①諸葛亮孔明・逆境からの挑戦／シブサワ・コウ監修／1480円(税込)

逆境からはいあがって英雄になった人々の内面を掘り下げ、その手腕やひらめきの本質などを追究した本。諸葛亮のほか、「カルタゴの闘将ハンニバル」、「異形の忠臣楠木正成」、「改革する宰相王安石」、「反ファシズムの戦士チャーチル」を収録。英雄の意外な一面に出会える。

②大のオトナのゲーム派宣言／電楽別冊／1380円(税込)

若いゲーマーむけではなく、大人のホビーの対象としてのゲームをじっくりレポートした本。すぎやまこういち氏や新井素子氏のインタビューもあり、数か月でどんどん古くなるゲームではなく、じっくり相手をしてくれるアダルトゲームを語ったところが新しい。見る本ではなく読む本。

↑英雄たちの逆境をのり越えた姿を追究する

↑ゲームをじっくり楽しみたい大人の人へ

BOOK

美少女アルバム第4弾と美少女ゲーム最前線第6弾

Mファン編集部制作の美少女本と、アソコンから発売の2冊をいっしょに紹介。最近はこの手の本が手に入りにくい。いずれも本屋さんで本の名前と出版社をいえば、取りよせてくれる。全然エッチじゃなくて、かわいい女の子の本なのにね。

①ウェンディマガジン美少女アルバム／MSX・FAN編集部／徳間書店／1380円(税込)

『ピンクソックス』シリーズの最終作品の第8巻を記念して、さやか、まなみ、ゆかの3人の魅力に迫った美少女シリーズ第4弾。ページをめくっていくと、大きく開いた彼女たちの瞳にうっかりすいこまれそうになる。3人の秘密の日記の初公開をはじめ、各巻のゲームの詳しい紹介や、原画コレクションもある。いつもの美少女名鑑も、こんなに女の子がいたのか、とびっくりさせられる。さらに、ファンにはたまらない、カルト・クイズ特集もうれしい。と、わくわくした企画だらけだ。そうそう、銀はがしなどのおまけネタもお楽しみである。

②美少女ゲーム最前線パート6／アソコン・すうぱあスペシャル17／辰巳出版／750円(税込)

人気美少女ゲーム20本の攻略とヒントの本。カラーページが多くてきれい。各ソフトハウスのインタビュー取材記事などお楽しみもいっぱいだ。

←MSXユーザーにはおなじみのウェンディマガジンの美少女アルバム。5月末にすでに発売中。早く買わないとなくなっちゃうぞ！

↑美少女ソフトの攻略とヒントの本。ダンジョンマップもあって助かる

PRESENT

さあ応募しなさい

①『ピンクソックス8』のジグソーパズル……4名様(提供／ウェンディマガジン)

初回分にのみついているジグソーパズル。500ピースとは本格的だ。でき上がるとA3サイズ(Mファンを広げたよりちょい大きいめ)になる。

②サウルスランチVOL.5……8名様(提供／ビッツー)

Mファンの十字軍で好評のトビラCGを集めたCG集。『グラフサウルス』のデータとしても、見るだけでもOK。

→Mファンの十字軍のページのトビラCGとして登場したビッツーのCG集。2年分もあるから見ごたえ十分！

←右の写真がジグソーのバラの状態。左が完成したときの絵。500ピースってけっこういっぱいあるのだ

応募方法

官製ハガキに左下の応募券をはり、①ほしいプレゼント番号と名前、②住所(〒も)・氏名・年令・電話番号、③今月のFFBでおもしろかったもの、④なにかおもしろいこと、以上を明記のうえ、下記の住所まで送ってほしい。

〒105東京都港区新橋4－10－7

TIM「MSX・FANのさあ応募しなさい」係

しめ切りは6月30日必着。発表は8月発売の本誌で。

プレゼント係より

6月情報号当選者発表分までの「さあ応募しなさい」「アンケートプレゼント」までの発送はすべて終了しました。いままでのプレゼントや、採用されたのにテレカが届かないなどの不明な点がありましたら、住所・氏名・電話番号を明記のうえ、何月号何ページの何の件かを書きそえて、ハガキで左記の応募方法と同じ住所のMSX・FAN編集部プレゼント係までご連絡ください。なお、通常の発送は、発表後約1か月ぐらいかかります。

応募券 FFB⑦

●眠る／バボさん元気ですか？　OL兼主婦の野辺は最近仕事してると眠くてしかたありません。今も眠気ざましにこのハガキを書いています。どーすれば眠くならずにすむのでしょーか。バボさん、ネ、ネ、教えてください。(埼玉・野辺友子)⇨いつから主婦だったんだ、野辺。しかしこーしてみると何年もめげずにハガキをくれる心の広い、いい人じゃあないか。眠りたければ眠るのだ。そのまま一生目をさまさないことを願うわたしだ。(バ)

おはなしこんにちわっ

TANABOTA

「レーサー100」といっただけでどうしてあんなに笑うことができるのか。知っていたら教えてほしいわたしだ。

●先日、父の知り合いで朝のテレビ番組の中で走りまわっている、あの外人さんが家にきたので握手をしてもらいました。でも、誰も信じてくれません。（埼玉・島津直樹）

それはきっと小柄で顔の色が浅黒い日本人ではなかったか。しかし真実だとしても「家にウィッキーが来た」といえばどう考えてもギャグにしかとれないぞ。

●ボクのおばあちゃんは涼しい風が吹くと「また今日もどこかで人が死んだね」という。（石川・川田の顔面蹴り）

それがどんなにいい天気でも一気に寒くしてくれる氷の女だ。風に飛ばされて死なないことを祈る。

●MマガがムックになるそうだがMファンはガチャピンにでもなるのか。（千葉・真実一郎）

いいなあ真実一郎。奈良の三冠王が悔しがっていたぞ。菅原のようにそのうち冷たくなるとわたしは泣くぞ。家にかまきりの卵を送りつけてやる。あっという間に孵化してくれるぞ。

●昔、MファンのCMを見たことがあるが、やたらに暗かったのを覚えている。（宮城・ロードモナーク移植希望I－SAW）

人の心を沈ませるCMだ。あんなものを作る金があったら編集部をきれいにしてくれ。

●5月号の山岸、お前はまだ甘い。オレは卒業証書の名前を間違えられた。晋が香になっていた。まるでブタゴリラ。友と学んだ2年間が走馬燈のように流れていったぞ。（神奈川・中山晋）

免許証の写真が怖い顔なのと同じくらい悲惨だ。同情だけでテレカを差しあげようではないか。

●春休み、九州の田舎に行っていた私だが、返ってきたら新聞が「読売」から「日経」に変わっていた（父のしわざ）。わー、コボちゃんが見れないー。（大阪・田村健作）

それが聖教新聞だったら深い意味を感じるが、日経といえばテレビ東京を支え続ける人のいい新聞だ。おおめに見てやろう。

●春休みに香港へいってきた。『おそ松くん』や『ターボレンジャー』が向こうの言葉で放送されていた。そして成田空港で水野晴郎を見て「写真撮ってサインもらおう」などと考えたのはボクだけだろうか。（長野・ちくたけ）

●おはこんの総集編を出してください。1980円くらいなら売れるだろう。バボ閣下のために全国の同志よ立ち上がれ。（島根県出雲市・連合艦隊司令長官）

わたしでも思いつかない恥ずかしい発想だ。TIMの偉い人もそれだけは恥ずかしくて口には出せないだろう。しかしTIMのなかでお前たちの心をつかんで離さないのはこのわたしだけだ。廃刊になったときは本を出したと思って香典代わりに1人1980円ずつ送ってくれ。

●「ポンキッキ」では出演者のところで“おねえさん、なおちゃん、やまちゃん”と出るが、3人の人間を紹介するにあたって、なぜおねえさんだけがおねえさんなのか。（愛媛・おすておROD）

たけしという本名を持つジャイアンと、なぜかそれが本名というかわいそうな妹のジャイ子の話は前にもしたが、相撲の行司「木村庄之介」はいやに長生きだと思ったらぜんぶ違う人だった。関係ないがこぶ平には「三平」の名を小朝にとられないようくれぐれも気をつけてほしいものだ。

●大阪のイベントで編集部の笹谷さんに聞いたところ、バボさんはおはこんのイラストと大違いのきれいな人だといっていました。笹谷さんはノリのいい人だった。（奈良・奈良の三冠王）

身内ネタは避けたいわたしだが、これは別だ。わたしがセクシーダイナマイトだということを証明した笹谷だが（そこまではいってないが）それにしては編集部へ行ったときの反応が冷たいぞ。そんなに冷たいといつまでもいてやりたくなるじゃあないか。

●この前、電車でボクの腕がきれいな女の人の胸にあたった。緊張した。普通なら腕を退かすものだが、男の悲しい性、感触を味わってしまった。そんな経験ありません？（大阪・林徳彦）

きれいな人でなによりだ。よく偶然触れてしまっただけにもかかわらず、痴漢よばわりされている人がいるが、すごい顔の女にそれをやられるとさすがに理不尽だ。

●おはこんに採用されてもテレカがもらえないことがある。功績のあったハガキにとか書いてあるが、誰にあたったかわからない。●を○にしてはっきりさせるのがいいと思います。（兵庫・プリンちゃん）

あげる人にはいつも文中にあげると書いてあるじゃないか。おもしろいことを書かなくてもわたしの気分でもらえることがほとんどだ。毎月ハガキを出すより買ったほうが安上がりという説もあるぞ。（バボ改めないでバボ）

国立大学現役合格

←岐阜・大学生になった田中将司⇩しばらく登場しないと思ったら大学受験をしていたのだな。しかし、受験直前まであれだけエタイのしれない作品をせっせと投稿してきて、受かっちゃうなんてただものじゃないぞ（ノ）

編集長そっくり

↑奈良の三冠王⇨右の3匹＋アルファは、おはこん常連キャラ。左は右から作者自画像、バボ、そしてMファン編集長である。あまりにそっくりなのでだれも笑わなかったぞ。どうしてくれる（ノ）

おもしろい話はおはこんへ

【募集内容】「おはこん」ではつねに次のような投稿を待っています。しめ切りなし。①街で、学校で、会社で、自宅で、テレビのなかで……偶然見つけた「おもしろいこと」。国籍・性別・ジャンルを問わず。⇩「バボ」係まで。②楽しい絵から、気絶するほど難解なコママンガまで、胸を打ち頭を破裂させるハガキアート。⇩「ノミヤマ」係まで。③新作、古典を問わず、イラストによる各種遊び技講座⇩「イラスト講座」係まで。④不思議な悩みは⇩「バボの人生相談」係まで。【特典】①④はとくに功績のあったハガキに、②③は採用者全員にMファン特製テレカをさしあげます。※あて先は〒105東京都港区新橋4－10－7TIM「MSX・FAN編集部・おはこん」係まで。

アンケートハガキより ●鼻／ある学校の修学旅行でライターの万引きがあり、先生が「名乗りでれば早く帰れる」と生徒を犯人にし、そのあとその生徒は退学させられたというニュースを見た。あってはならないことだ。こんな難しいことを書くと頭痛をおこされそうだが、鼻から牛乳を出す方法を教えるので許してほしい。（宮城・成田貴志）⇨いや実際に万引きしていたのだからしかたがない。せめて隠さずに鼻から出すなどの芸を披露すればなごやかになったろうに。ならないか。（バ）

GM&V

ゲーム・ミュージック・アンド・ビデオ

さあ、もうひとがんばりで夏休み！　宿題は涼しい午前中にすませて、午後はプール。と、予定表は未定表なものだけど、8月末にはGMフェスティバルもあるし、宿題は早めにネ。評：高田陽

6/21 プリンセスメーカー

ガイナックスの子育てシミュレーション『プリンセスメーカー』のフルアレンジ・アルバムがリリースされる。MSXユーザーにとっては、今が旬のゲームだけにメチャうれしいアルバム化ではないだろうか。ちょっとカルティなゲームということもあってか、アレンジにあたっては原曲のイメージを損なわないよう心がけたとのこと。みんなも知ってのとおり、ゲーム・フィールドのイメージは中世の西洋。しかし、曲のほうはそれほどクラシカルで押そうという気はないらしく、かなりジャンルの散らばった、バラエティに富んだ構成となっている。

メーカー	NECアベニュー
媒体	CD
品番	NACL-1066
価格	2800円(税込)
備考	購入者特典／抽選で1000名に特製テレカが当たる

←かぶせるギターはこんな感じで

←原曲を大切にどうアレンジする？

6/19 DARK SEALⅡ/DATA EAST

データイーストの人気アクションRPG『ダークシールⅡ』をアルバム化。1年半まえ、Ⅰもまたアルバム化されたが、今回の作品もそのときと同じスタッフで制作された。作・編曲は、Ⅰではまだバンド名のなかったゲーマデリック。作詩とボーカルにはシンガーソングライターの砦生千夏氏が迎えられている。今回もⅠ同様、バロックのスタイルがここかしこに顔をのぞかせている。光と影に象徴されるバロック様式が、ゲーム・タイトルどおりの闇(ダーク)をイメージさせ、プレイヤーを異世界に引きずりこむのに一役買っている。音声合成も収録。

メーカー	ポニーキャニオン
媒体	CD
品番	PCCB-00089
価格	1500円(税込)
備考	カラーロゴステッカー付

←まんなかの女性が砦生さん。それとゲーマデリックのみなさん。録音の打ち合わせ中だ

6/24 Sound Locomotive／古川もとあき

矩形波倶楽部のリード・ギター、古川もとあき氏がついにソロ・デビューを飾る。一般ではバンドに在籍しながらソロ活動を行うというのはよくあることだが、ことGMバンドに関していえば知るかぎり初めてのことだ。一昨年のアルバム『矩形波倶楽部』でバンドとしてデビュー。当時、古川氏はTスクェアのライブにもゲスト出演し、その頃から矩形波のフュージョン色は一段と強まっていったと記憶している。もちろん、このアルバムもバリバリのフュージョン。全10曲収録で、『グラディウスⅡ』の「フェアウェル」1曲をのぞいては、すべてゲームとは無関係の曲となっている。とはいえ、その1曲を「取り」にもってきているのは、GMファンへの配慮と受け取るべきだろう。CD発売後、各地でライブを予定しているそうなので、情報が入りしだいお伝えしたい。

メーカー	キングレコード
媒体	CD
品番	KICS-212
価格	3000円(税込)
備考	

7/4 ファルコムレーベル設立5周年特別企画ファルコムパーフェクト・サウンドカタログⅠ、Ⅱ

ゲームミュージック界、企画モノの王者といえば、なんといってもキングレコード。そのキングが、またとんでもない企画モノCDを作った。

1987年11月5日、『ミュージック・フロム・イース』で歩み出したファルコムレーベルは、今年満5年を迎える。それを記念して作られたのが、今回発売の『ファルコムパーフェクト・サウンドカタログ』だ。これは平たくいえばベスト盤なのだが、そのスペックがすごい。ⅠとⅡの同時発売で、各2枚組。前述のスタート・アルバムから、今年2月発売の『Falcom NAMBA COLLECTION』まで、じつに37枚のアルバムから278曲をピックアップして収録した。これぞ、まさに集大成といったところだ。

ずらりとならんだ過去のアルバム・タイトルを見ていて気づくのは、やはり『イース』と『ソーサリアン』が圧倒的に多いこと。この2大タイトルだけで、今回のアルバムの半分以上がしめられている。ほかは、『ファルコム・ボーカル・コレクション』や『ブレ・ブリマ』、『J.D.K.BAND』などのオムニバスCDだから、実際80%ぐらいは『イース』と『ソーサリアン』ではないのか。まあ、当然といえば当然のことかもしれない。この2ゲームがファルコムGMの人気を確固たるものにしたのだから。

さすがに37枚からの選曲ということで、なみのバラエティさではない。基本のオリジナル・サントラはもちろんのこと、クラシカルやボーカル、バンド・アレンジなど、ジャンルをあげるだけでもたいへんだ。アレンジに限っていえば、この5年間に蓄積された曲はじつに切り口が独創的だった。この4枚のCDを手に入れたら、聴きながら自分のGM人生を振り返ってみたい。しみじみ。

なお、発売が予定の6月24日から7月4日に遅れた。気合のせい？

メーカー	キングレコード	
媒体	CD	
品番	KICA-1105〜6(Ⅰ)	KICA-1107〜8(Ⅱ)
価格	各2000円(税込)	
備考		

アンケートハガキより

●関西人／5月号FAROUTさんが「なかなかすごいステッカー」を見たそうだが、ボクは京都で「この車は原子力ブレーキをつけています。放射能に気をつけてください。文字が読めるまで近づくな」というステッカーを見たぞ。(福岡・も)⇒またしても関西人だな。やることが濃すぎるぞ、関西人。そんな車は思いっきりぶつけてやれ。しかし、こんなことは若者の群れに入りこんで"尾崎豊のバカ"といってみるのとおなじくらいあとがこわそーだ。きらいだなあ。(バ)

6/25 ヴェインドリーム全曲集

メーカー	ポリスター
媒　体	CD
品　番	PSCX-1047
価　格	2400円（税込）
備　考	

グローディアより発売されているパソコン版RPGのシンセサイザ・アレンジ・アルバム。私もそのひとりだが、RPGの音楽というだけで出来のよさを期待してしまうGMファンも多いかと思う。GMは、そのゲーム世界の広さや多様性に比例して数や種類が豊富に用意されるものだからだ。この『ヴェインドリーム』もその例にもれず、映画音楽にも似た充実度を見せている。シンセ独特の透明感がちゃんと生かされているし、何よりメロディがしっかりしているのがよい（私好み）。聴き終えて、それを反芻してみると、サウンドにそこはかとない統一感があるのがわかる。統一感というのは、ともすれば単調という言葉に置き換えられてしまうものだが、この場合はそうではない。空想ではあるが、ひとつの世界を支えている音楽ならではの威厳みたいなものが感じられた。

各社新譜情報

★ポニーキャニオン
〈7月21日〉……●PARA'deLIC／データイースト・ゲーマデリック⇨ラップを得意とするゲーマデリックが放つ新譜。『クルードバスター』などのGMほか、オリジナルのバンド・テーマ曲などを収録。CD2500円。●PU・LI・RU・LA／タイトー⇨かわいいキャラが活躍する人気アーケード。オリジナル完全収録。CD1500円。

★東芝EMI
〈8月21日〉……●サイバリオン⇨EMIによってスーパーファミコンに移植されるシューティング。音楽はすべてアーケード版とは違う新曲。作曲は松尾早人氏、音楽監修すぎやま・こういち氏。シンセがメインの全曲アレンジで、12曲収録。CD2500円。

★キングレコード
〈7月22日〉……●ドラゴンスレイヤー／J.D.K.スペシャル⇨ドラスレⅠ&Ⅴの2枚組アルバム。1枚目はGMの開発スタッフ、ファルコム・サウンド・チームJ.D.K.によるアレンジ。2枚目はJ.D.K.BANDによるアレンジ。価格等、詳細未定。
〈8月21日〉……●（仮）ファルコム・ボーカルアルバム⇨南翔子さんのボーカル曲ばかりを集めたフルアルバム。価格等、詳細未定。

★ポリスター
〈発売日未定〉……●（仮）スーパーリアル麻雀PⅣ⇨新キャラ、ナナ、カオリ、ユウによるドラマと歌でつづるイメージ・アルバム。CD2800円。

★ビクター音楽産業
〈秋頃〉……●（仮）スーパーワギャンランド⇨スーパーファミコン版アクション＋αゲームのアルバム化。詳細未定。●（仮）ビデオゲーム・グラフィティVol.8⇨収録ゲーム等、詳細未定。
〈発売日未定〉……●ソルバルウ（ビデオ）⇨人気大型筐体シューティングのビデオ化。ポリゴンを使ったリアルな3D画像は、BGVとしても楽しめるだろう。収録時間等、詳細未定。

★NECアベニュー
〈8月21日〉……●ピンクソックス・ベストキャラクターズ（ビデオ&LD）⇨ピンクソックス・ギャルズを中心に収録。ビデオ3000円、LD3800円。
〈9月21日〉……●（仮）エルフ・ベストリミックス⇨エルフ作品をオムニバス、フルアレンジで収録するアルバム。収録ゲーム、価格等、詳細未定。
〈発売日未定〉……●（仮）バーディー・ベストキャラクターズ（ビデオ&LD）⇨MSXユーザーにはなじみのバーディーソフトのベストキャラクターズ。収録ゲーム、価格等、詳細未定。

★光栄
〈6月25日〉……●CDドラマセレクションズ『三國志』／一、諸葛亮孔明之巻〜臥龍、天命を識る〜&二、趙雲子龍之巻〜孤虎、傾月に吼ゆ〜⇨有名声優多数起用のCDドラマ。一と二の2タイトル同時発売。CD各3300円。初回特典、8cmおまけCD付き。
〈7月25日〉……●蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史⇨あのジンギスカンの続編を光栄サウンドウェア化。大島ミチル氏の作・編曲によるフルアレンジ・アルバム。予定価格2900円。●ベスト・オブ・光栄Vol.3⇨光栄作品の音楽をオムニバスで収録したベスト盤。武将風雲録、伊忍道、他予定。CD2900円。

★アルファ
〈7月21日〉……●アーリー・コレクション⇨古代祐三氏のフリー後の初期作品をセレクトしたアルバム。収録ゲームは『スキーム』『アルガーナ』ほか。CD1500円。

ライブ報告／S.S.T.BAND Blind Spot LIVE

5月6日、東京・原宿ルイード。あたりに夕闇が訪れる頃、スポット・ライトに6人の姿が浮かび上がった……。

昨年7月末、東京・中野サンプラザで行われたゲーム・ミュージック・フェスティバル'91からじつに9か月ぶりに、S.S.T.BANDがライブを披露した。ライブ・ハウスという、彼らにはあまり経験のない舞台ではあったが、いままでどおり……いや、いままで以上にファンとの一体感を感じさせるさわやかなステージとなった。

このライブ、4月29日発売の新譜『Blind Spot』に収録された新曲の発表というのが最大の目的。アルバム『Blind Spot』では、ゲームがらみではないバンド・オリジナルの曲が収録され、メンバー6人の名前が実名で発表になるなど、彼らの立場が明らかに変化していることが読みとれた。ファンには、このアルバムがS.S.T.にとって特別な意味をもつ作品だと伝わったはずだ。そして、そんな憶測や期待を裏付けるかのように、彼らはサングラスをかけずにステージに立った。

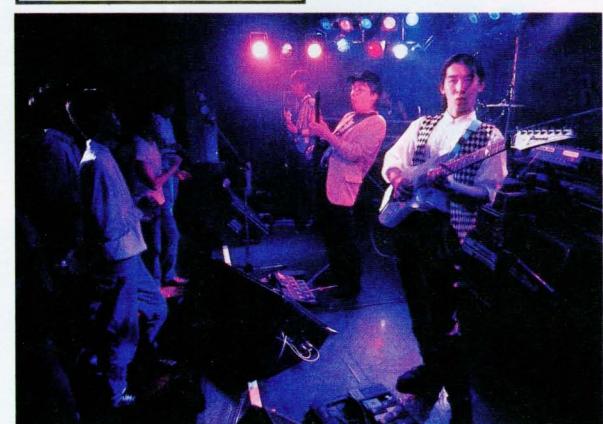
たかがサングラスと思うかも知れないが、私はじつに意味のあることだと思う。暗い場所でのサングラスは、プレイヤーとリスナーを遠ざけるのに十分なアイテムとなる。しかし、S.S.T.はノー・サングラス、ノー・コスチュームというよい選択をした。それがフレンドリーな雰囲気を作り出し、すべてにおいてプラスに作用したように思える。ライブ・ハウスという、送り手と受け手が比類なく接近する空間を、彼らは活かしたのだ。

さすがに演奏のほうは、もう場馴れしているという感じだった。あのサンシャインの……いや、古い話をもち出すのはやめよう。とにかく、格段に腕を上げた。MCもおもしろいし。そう、MCといえば、ちょっとおもしろい発表があった。F1放送の周辺でS.S.T.の曲が聴けるかもしれないとういうのだ。今後のF1、要チェックだ！

●演奏曲目

1. WAVE MOTION
2. I CAN SURVIVE
3. HYPER CITY
4. SEVENTH FLIGHT
5. WILDERNESS
6. TETRA WAGTAIL
7. NERVE PAINT #2
8. BABY UNIVERSE
9. BOTTOM FUNK
10. TACHYON
11. BURN OUT
12. TIME ATTACK
13. ACTIVE AMUSEMENT
14. BELLDEER WIND
15. AFTER BURNER

↑素顔はこんなだったの。もっとおっかない人かと思ったけど、いい感じ！

↑ステージはギンギンに乗ってきて……そして照明の色が変わって曲が変わっていく

←ライブ・ハウスはステージと観客席との距離がない、ということ。だからいっしょに乗れる。楽しいステージだった！

テ アンケートハガキより ●大きな世界／これまでファミコンしか知らなかったのですが、友人から「初期投資が安くすむ」「ソフト等充実している」と聞いてMSX2＋を買いました。これまでの受け身のゲーム専用ファミコンから一気に大きな世界へ出たようでとても楽しみです。（神奈川・永井五洋）⇨友人のことばの2つ目はちょっと違うかもしれませんが、ユーザー自身が作るゲーム数は世界一ではないかといわれているMSXワールドへようこそ。もうおまえを離さないぞ。（コ）

「紅の豚」

宮崎駿監督作品
今夏全国東宝洋画系ロードショー

「となりのトトロ」© 二馬力・徳間書店

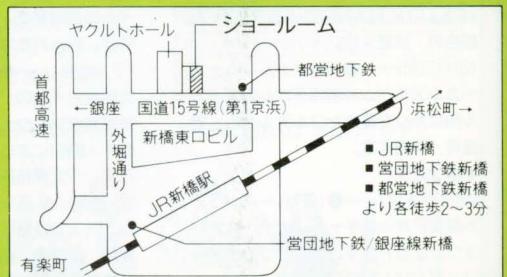
「紅の豚」ぬいぐるみ（6月上[illegible]発売予定）
「紅の豚」© 二馬力・TNNG/1992

トクマF・G（ファンシーグッズ） ショールームOPEN

今年夏宮崎駿監督オリジナル作品のアニメーション映画「紅の豚」の劇場公開（7月18日(土)より全国東宝洋画系ロードショー）を記念した関連のキャラクター商品を今春より発売。

CD・CA～イメージアルバム5/25発売/サウンドトラック7/25発売/ドラマ・アルバム9/25発売

アニメキャラクターが一堂に

「となりのトトロ」など、多数のキャラクターグッズを揃えたショールームがオープン致しました。是非ご来店ください。

株式会社 徳間ジャパンコミュニケーションズ
〒105 東京都港区新橋1丁目18番21号 第一日比谷ビル
TEL03-3591-9164 FAX03-3591-6685
（ダイヤルイン）
ショールーム 03-3572-8854

AV フォーラム

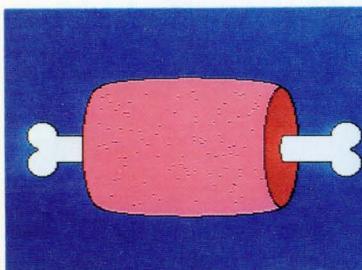
塾長:よっちゃん

うっしっし。予想されたこととはいえ今月は3ページに拡大、作品数もなんと19本もある。付属ディスクを走らせながらフフフと楽しんでくれたまえ

規定部門 お題は「料理」

憧れの肉 ■三重県・パースペクティブ三毛乱ジェロ(17歳)

これでtR達成した三毛乱ジェロクンにはパースペクティブの称号をおくる。現実にはありもしないのに、すでにその存在をすべての人が納得しているのものが、UFOの音と並ぶ、このマンガタッチの典型的な肉だ。実際に食べることはないが、こういう着眼点がパースペクティブの称号にふさわしい。

うーん、うまそうだ。そういえばバームクーヘンみたいな肉もあったような

```
10 COLOR1,4,4:SCREEN5:CLS:CIRCLE(128,60),60,,0,3.14,.125:CIRCLE(128,150),60,,3.14,0,.125:CIRCLE(188,105),45,,.26,6,4
20 CIRCLE(68,105),45,,1.5,4.71,4:FORI=0TO1:K=96+I*20:LINE(40,K)-(57,K):LINE(191,K)-(221,K):NEXT:CIRCLE(231,96),10,,5.1,3.1:CIRCLE(231,117),10,,3.1,1.3:CIRCLE(30,96),10,,,4.4
30 CIRCLE(30,117),10,,2:CIRCLE(190,106),10,,1.5,4.7,4
40 PAINT(128,128),9,1:PAINT(188,62),8,1:PAINT(188,107),15,1:PAINT(50,107),15,1
50 FORI=0TO99:PSET(RND(1)*108+68,RND(1)*90+60):NEXT
60 GOTO 60
```

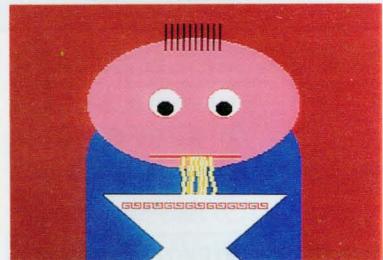
野菜いため ■秋田県・高橋広光(20歳)

今回の規定部門は、春休みということもあったのか、異常に盛り上がってしまった。それとも、色気よりは食い気ということなのだろうか、傑作ぞろいだ。必ずくるに違いないと思っていた、高橋クン(M)の音だけの作品、は良くできている。いためものは、火力が強いのがいちばんのポイントでシャキッとする。

```
1 SCREEN1:PRINT"こんかいは、やさい・いためをつくってみましょう":PRINT:PRINT"ますﾞフライハﾟンをあたためます":PRINT"コンロに「ひ」をいれます":SOUND6,10:SOUND7,177:PLAY"S8M500C8S14M900C8":GOSUB6:SOUND6,0:PLAY"V9C1":W=850:GOSUB5:PRINT"フライハﾟンかﾞあたたまってきたら、アフﾞラをいれます":PLAY"C1":GOSUB6
2 SOUND6,7:PLAY"S13M5000C1S0M55000C1":W=2000:GOSUB5:PLAY"V10C1.":PRINT"そうしたらこんとﾞは、おもむろにヤサイをふﾞちこみます":GOSUB6:SOUND6,27:PLAY"S13M9000C2C1.":GOSUB6:PRINT"ヤサイにアフﾞラをなしﾞませるようにフライハﾟンをふります":PLAY"S14M2000C1..C1..M1500C1.":GOSUB6:PRINT"よっ!
3 PLAY"M1000C6.R1":GOSUB6:PRINT"と":PLAY"M1500C1V11C1":W=2000:GOSUB5:PRINT"ここてﾞしょうゆをいれます":PLAY"C2S13M500C4S0M50000C2V12C1":W=1500:GOSUB5:PRINT"あふﾞらもすこしたします":PLAY"S0M55000C1.V11C1":GOSUB6:PRINT"もっかい、いためます
4 SOUND6,31:PLAY"S14M2000C1C2M1500C1.M1000C18":W=3100:GOSUB5:PRINT"そりゃ!":W=1500:GOSUB5:PRINT"あっ":END
5 FORI=0TOW:NEXT:RETURN
6 ON-PLAY(0)GOTO6:RETURN
```

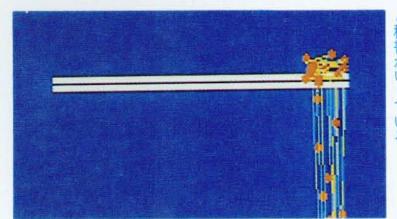
中華料理 ■大分県・福島徳島田島江ノ島ひょっこりひょうたん島F.I.S(13歳)

称号も5段階を達成し、すっかり長くなってしまったハイ・スピード男F.I.S。シンプルななかにも力強い作品の数々は人々を感動させてきた。本作でも、ラーメンのすすりかたはあくまでもパワフルで永遠である。

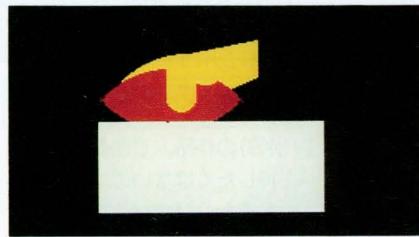
めんがチリチリになっているのがいい。ラーメンが食べたくなってきた

```
1 COLOR,0,0:SCREEN5:DEFINTA-Z:SETPAGE,2:CLS:X=7:CIRCLE(99,120),70,4,,,.7:PAINT(99,80),4:LINE(28,120)-(170,200),4,BF:DRAW"BM40,150C15R120G40F10L60E10H40":PAINT(49,152),15:FORI=62TO148STEP14:DRAW"BM=I;,158C8L2U2R4D4L6U4L6D4R4U2L2"
2 NEXT:CIRCLE(99,80),70,9,,,.7:PAINT(99,80),9:FORI=80TO119STEP39:CIRCLE(I,80),10,15:PAINT(I,80),15:CIRCLE(I,84),5,1:PAINT(I,82),1:NEXT:LINE(70,120)-(130,121),8,B:FORI=0TO9
3 FORJ=0TO212STEP4:U=I*4+80:LINE(U,40)-(U,20),1:X=X+RND(1)*3-1:LINE(X,J)-(X+2,J+3),10,BF:LINE(X+1,J)-(X+1,J+3),15:NEXTJ,I:FORI=0TO1:SETPAGE,I:LINE(0,0)-(255,211),6,BF:COPY(28,0)-(170,200),2TO(60,0),I,TPSET:NEXT:A=120:B=121:C=146:D=149:SOUND7,55:SOUND13,0
4 J=J+9ANDJ<176:COPY(A,B)-(C,D),1TO(A,B),2:COPY(0,J)-(26,J+28),2TO(A,B),2,TPSET:COPY(A,B)-(C,D),2TO(A,B),0:SOUND8,15:SOUND6,RND(1)*15:GOTO4
```

なっとう ■大分県・福島徳島田島江ノ島ひょっこりひょうたん島F.I.S(13歳)

これまた強力なF.I.Sクンの2作目。納豆を食べようと持ち上げて、次第に糸が切れていく様子を生き生きと描いている。塾長は、小さいときは納豆が苦手だったんだけど、この頃好物。匂いとねばりがたまらん。

納豆と卵をまぜるとおいしいと秘書がいっている

```
1 COLOR,4,4:SCREEN7:DEFINTA-Z:SETPAGE,1:CLS:A=RND(-4):FORI=0TO15:X=RND(1)*32:Y=RND(1)*32:Z=RND(1)*28+2:LINE(X+A,212)-(Y+A,0),10:CIRCLE(Z+A,Y*3),3,9:PAINT(Z+A,Y*3),9
2 COPY(A,0)-(A+31,212)TO(A+32,0):A=A+32:NEXT:SETPAGE,0:COLOR=(9,5,3,0):Y=208:B=0:A=480:LINE(128,Y-6)-(382,Y),11,BF:LINE(128,Y-3)-(382,Y-3),1,B
3 FORI=0TO15:C=RND(1)*35+345:D=Y-RND(1)*15-1:E=RND(1)*35+345:F=Y-RND(1)*15-1:LINE(C,D)-(E,F),10:CIRCLE(C,D),3,9:PAINT(C,D),9:NEXT
4 COPY(A,0)-(A+31,211-Y),1TO(350,Y+1),0:COPY(128,Y-18)-(382,Y+2)TO(128,Y-20):Y=Y-2:L=L+1:IFL>5THENL=0:A=A-32
5 IFY>16THEN4ELSEFORI=0TO3000:NEXT
```

かつおぶし ■大阪府・アルトマン津国真司(18歳)

tR達成者もずいぶん増えてきて、考えるのが一苦労な今日この頃。津国クンの称号のネタをあらかじめバラしておくと、塾長の好きな映画監督の名前である。R・アルトマンは「ウェディング」や「マッシュ」で有名、「マッシュ」は見たほうがいいですよ。本作のようなブラック・ユーモアもビシビシ効いている。

だんだんと減っていくかつおぶし。そのうち……

```
10 COLOR,0,0:SCREEN5:DEFINTA-Z:SETPAGE,1:CLS:A=50:B=10:CIRCLE(60,60),A,B,1.5,2.6:DRAW"BM60,10M100,1M100,25M80,35M17,35":PAINT(80,30),B:CIRCLE(A,70),A,6,.65,2.5:CIRCLE(A,B),A,6,3.8,5.65:PAINT(A,40),6:CIRCLE(70,20),B,B:PAINT(68,24),B
20 CIRCLE(56,40),8,B:PAINT(56,40),B:LINE(48,20)-(64,40),B,BF:SETPAGE,0:LINE(60,120)-(190,180),11,BF:PSET(100,120),0:SOUND7,49:SOUND8,16:SOUND11,1:SOUND12,14:VDP(9)=VDP(9)OR2
30 FORI=0TO56:SOUND6,5-(I>13)*16-(I>29)*234:SOUND13,4:FORJ=0TO100STEP4:COPY(0,0)-(105,60-I),1TO(J,59+I):NEXT:FORJ=100TO0STEP-4:COPY(0,0)-(105,60-I),1TO(J,59+I):NEXT:NEXT
40 FORI=0TO60:CIRCLE(100,181),I,8,3.15,,.2:NEXT:VDP(9)=VDP(9)AND253
```

自由部門 一日一歩、三日で三歩

いつもの場所 ■東京都・鶯カッコウ不如帰+姉妹大家のケンちゃん(15歳)

称号に十姉妹(じゅうしまつ)がついた大家のケンちゃんの作品は、東京近郊の読者なら必ず知っているメロディ、JR秋葉原駅(京浜東北線のホーム)で流れている発車音です。あー、こういう小さな親切よけいなお世話は日本特有のものですかな。横断歩道の「とうりゃんせ」とか「カッコー」にも共通している。 ©UNI-PEX

```
1 _MUSIC(0,0,1,1,1,1,1,1,1,1,1):DEFSTRA-B:FORI=0TO8:POKEI*16-1504,I*16XOR48:NEXT:A="T120L805@63Y0,82Y1,65Y2,31Y3,4Y4,240Y5,245Y6,1Y7,65":PLAY#2,A,A,A,A,A,A,A,A,A:A=">G<GAG>C<G>E<G":B=">G<GAGBG>D<G":A=A+A+B+B+"GEG>CECEG>C2"
2 B="R1R1R1R1E2>C2E2":PLAY#2,"V15XA;","V14R24XA;","V13R12XA;","V12R12.XA;","V11R6XA;","V10R6R24XA;","V9R6.XA;","V14XB;","V13R12XB;"
```

今月の1本 TIMの封筒+アリの行列 ■三重県・Toxsoft(17歳)

1本のハズのこのコーナーだが、今回はToxsoftクン(MSX)の作品2つを、あわせ技としてピックアップしてみた。えー、特徴はいずれも細かいということ。お米にお経を書いちゃうとか、中国の翡翠を何重にも透かし彫りにするとかを思わせるディテールの凝りよう。編集部でも、その緻密さには皆感心していました。作品を作る1つの姿勢として、こういう方向も素敵だと、高く評価しております。

↑「TIMの封筒」はこの本物のTIM封筒とソックリ。見くらべてみてね

↑画面右上のエサを運ぶ風景を描く「アリの行列」。1本だったアリの列がそのうち川のようになってくる

■TIMの封筒

```
1 COLOR,Ø,Ø:SCREEN5:LINE(76,Ø)-(179,211)
,14,BF:COLOR=(14,7,7,6):COLOR=(1,3,3,3):
FORX=ØTO2:FORY=19TO86:PSET(X*17+11Ø,Y*2)
,1:NEXTY,X:FORI=ØTO4:FORJ=ØTO-(I<3):LINE
(132+I*8-(I>2)*3+J,9)-STEP(5,9),8,B:NEXT
J,I
2 FORX=83TO99STEP2:FORY=7TO27STEP2:PSET(
X,Y),14+(X=83ORX=99ORY=7ORY=27)*13:NEXTY
,X
3 LINE(156,13)-(157,13),8:FORY=ØTO19:REA
DA$:FORX=ØTO14:B$=RIGHT$("ØØØØØ"+BIN$(AS
C(MID$(A$,X+1,1))-128),6):FORZ=ØTO5:PSET
(X*6+Z+82,Y+18Ø),14-VAL(MID$(B$,Z+1,1))*
13:NEXTZ,X,Y
4 GOTO4:DATAそサ♠♠♠ぇカ□「ょおきえさぇ,ソキェ・えきカサオぇい♥
しえェ,ソキ□♠♠ェキセャェォォソサそ,ソキェェえきカコエをけいえ□を,そサ♠♠
♠キ「コ、うユイソキェ,♦ー♠♠♠おォソエいぅいオいせ,♦キヲャくそェサえ、あい
そャェ,♦キッせシさ「スオぃ「ええっッ,♦キソソシ♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠,♦キッせ
シソソソソソソソソソソ
5 DATA♦キッせシ♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠,♦キッせシソョッセコシ♠♠♠♠,♦キ
ッせシソっソキせエ♠♠♠♠,♦キッせシか、ャサソシ♠♠♠♠,♦キッせシきッスソコ
エ♠♠♠♠,♦キッせシ♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠,♦キッせシサそきさかコスォカサ,♦キ
ょしクうススそソソおすソッ,♦カャく〜ォセスそオソ・オソッ,♦エぃ□□サそおそセ
サオさカォ
```

行4、5の□はCHR$(&H9Ø)、行5の□はCHR$(&HAØ)です。どちらも画面上は空白と区別がつきません。

■アリの行列

```
1 SCREEN5:VDP(9)=VDP(9)OR32:COLOR15,14,1
4:CLS:CIRCLE(2Ø,2Ø),2Ø:PAINT(2Ø,2Ø):P=1:
X=255:Y=255:V=99:W=99:B=.828:COLOR=(14,5
,4,2):DEFFNA=INT((RND(1)-.Ø15)*3-1)
2 E=C:C=(C+1)MOD7:COLOR=(C,2,Ø,Ø):COLOR=
(E,5,4,2):COLOR=(C+7,7,7,7):COLOR=(E+7,5
,4,2):PSET(X,Y*B),C:PSET(X+1,Y*B+1),C-7*
(P=-1):X=X-P*2:Y=Y-P*2+FNA:O=POINT(X,Y*B
):IFO=15ORX>255ORY>255THENP=-P:IFO=15THE
NT=1:V=X:W=Y*B
3 V=V+FNA:W=W+FNA:IFTTHENMQ=Q:Q=POINT(V,
W):IFMQ<>14THENPSET(V,W),C
4 FORI=ØTO4Ø:NEXT:GOTO 2
```

痛っ!! 長野県・TAKcity(18歳)

TAKcity(MS)の作品、できることならスペースキーを押したくはないのだが、この甘皮をはがすのがまたいびつな快感で、ついついめくってしまうのじゃ。あとでヒリヒリ痛むに決まっているのに。ほかにも、けがをした後のかさぶたをはがすとかがあるなあ。

↑うわ、やめて、痛そーと、思いながらもついつい

```
1 SCREEN5:COLOR,Ø,Ø:CLS:COLOR=(2,7,6,6):
COLOR=(3,7,4,4):COLOR=(4,7,5,6)
2 SETPAGE,1:LINE(Ø,Ø)-(5,29),8,BF:LINE(Ø
,3Ø)-(5,59),2,BF
3 SETPAGE,Ø:CIRCLE(127,7Ø),5Ø,3:PAINT(12
7,7Ø),3:LINE(77,7Ø)-(177,211),3,BF:LINE(
85,2Ø)-(169,11Ø),4,BF:CIRCLE(127,81),6Ø,
Ø,Ø,3.14:PAINT(127,2Ø),Ø:CIRCLE(127,14Ø)
,5Ø,3
4 X=RND(1)*79+85:Y=RND(1)*29:FORI=29TOYS
TEP-1:FORJ=ØTO1:J=-STRIG(Ø):NEXT:COPY(Ø,
I)-(5,59-I),1TO(X,112):FORJ=ØTO3Ø:NEXT:N
EXT:GOTO4
```

F1レース in MSX ■愛知県・佐原史哲(15歳)

佐原クン(M)の作品は音もないし、けっこう地味なはずなのに、なぜか人気が高かった。塾長も不思議に気に入っている。画面の上のほうを車が走っていくのを見ていると、けっこう飽きないのだ。レースのメカニズムのいいところだけを抽象化した感じだ。

↑各車それほど離れておらず、レースは混戦模様!

```
1Ø COLOR15,1,1:SCREEN5,2
2Ø SPRITE$(Ø)="タHわヌササ"+CHR$(Ø)+CHR$(Ø)+C
HR$(Ø)+CHR$(Ø)+CHR$(Ø)+CHR$(Ø)+CHR$(Ø)+C
HR$(Ø)+CHR$(Ø)+CHR$(Ø)+CHR$(Ø)+CHR$(Ø)+"
ョりェキ":R=RND(-TIME)
3Ø FORC=1TO5:PUTSPRITEC,(1-X(C),19+2Ø*X)
,C*2+1,Ø:NEXT
4Ø FORA=1TO5:B=RND(1)*9:X(A)=X(A)-B:NEXT
:GOTO3Ø
```

燃えるぜ…… ■大阪府・アルトマン津国真司(18歳)

できあがりの焚き火の炎はだれしも納得する美しさ。暗がりで見る炎が、赤やオレンジだけでなく、さまざまな茶色も含んでいることが実感されます。あ、ちょっと釈明しておくと『かつおぶし』は打ちこみの秘書クンが「採用してよー」という目で塾長を見ておったのだが、どちらかというと『燃えるぜ……』のほうに座蒲団を2枚……。

↑部屋を暗くして鑑賞するには最適。あ一気分が落ちつく

```
1Ø COLOR15,Ø,Ø:SCREEN5:FORI=ØTO25:VPOKE3
Ø34Ø+I,Ø:NEXT:SETPAGE,1:CLS:FORI=ØTO7:CI
RCLE(16+I*32,16),7-I,1:PAINT(16+I*32,16)
,1:NEXT:ONINTERVAL=4GOSUB4Ø:SOUND7,49:SO
UND8,16:SOUND11,Ø:SOUND12,2
2Ø FORI=ØTO1Ø:FORJ=ØTO7:PAINT(16+J*32,16
),I+2,Ø:NEXT:FORJ=ØTO2+I:X=1Ø4-I*1Ø+RND(
1)*I*2Ø:Y=5Ø+RND(1)*2Ø+I*15:R=RND(1)*4:F
ORK=ØTO14:COPY(ABS(7-K)*32,Ø)-STEP(31,31
),1TO(X+SIN(K+R)*4,Y-K*4),Ø,TPSET:NEXT:N
EXT:NEXT:DEFINTA-Z:DIMA(1Ø):P=Ø:SETPAGE,
Ø:INTERVALON
3Ø FORI=ØTO1Ø:VPOKE3Ø34Ø+I*2,(VPEEK(3Ø34
Ø+I*2)AND15)ORA((P+I)MOD11)*16:NEXT:COLO
R=RESTORE:A(P)=RND(1)*8:P=(P+1)MOD11:GOT
O3Ø
4Ø IFRND(1)>.8THENSOUND6,224+RND(1)*32:S
OUND13,1
5Ø RETURN
```

I.C. ■神奈川県・RATOC(16歳)

このI.C.は集積回路ではなく、インター・チェンジのこと。RATOCクン(MS)のようにスムーズに流れていればいいのだが、首都高や大阪の環状線はよく渋滞している。むかし大阪から西宮に通ったときの「阿波座5キロ」の渋滞表示にはうんざりしたものだった。

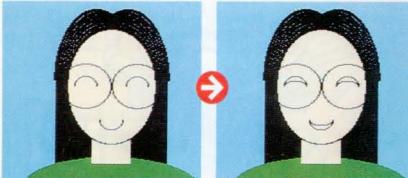
↑こうして見ると、都会のアリように見えるのね

```
1Ø COLOR15,1,1:SCREEN5
2Ø FORI=ØTO211:PSET(13Ø,I),IMOD13+2:PSET
(11Ø,211-I),IMOD13+2:NEXT:LINE(1ØØ,9Ø)-(
14Ø,13Ø),Ø,BF:R=.Ø174532
3Ø FORI=ØTO2:LINE(Ø,9Ø+I*2Ø)-(255,9Ø+I*2
Ø):LINE(1ØØ+I*2Ø,Ø)-(1ØØ+I*2Ø,9Ø):LINE(1
ØØ+I*2Ø,13Ø)-(1ØØ+I*2Ø,221):NEXT
4Ø FORI=ØTO1:FORJ=ØTO1:LINE(1Ø+I*157,9Ø+
J*4Ø)-(73+I*157,9Ø+J*4Ø),Ø:LINE(1ØØ+J*4Ø
,I*157)-(1ØØ+J*4Ø,63+I*157),Ø:NEXTJ,I
5Ø CIRCLE(1Ø,Ø),11Ø,,5.36,5.65:CIRCLE(1Ø
,Ø),9Ø,,4.71,6.28:CIRCLE(23Ø,Ø),11Ø,,3.7
9,4.Ø7:CIRCLE(23Ø,Ø),9Ø,,3.14,4.72
6Ø CIRCLE(1Ø,22Ø),11Ø,,.65,.93:CIRCLE(1Ø
,22Ø),9Ø,,,1.58:CIRCLE(23Ø,22Ø),11Ø,,2.2
2,2.5:CIRCLE(23Ø,22Ø),9Ø,,1.57,3.14
7Ø FORI=ØTO255:PSET(I,1ØØ),IMOD13+2:PSET
(255-I,12Ø),IMOD13+2:NEXT
8Ø FORI=ØTO9Ø:A=(9Ø-I)*R:PSET(1Ø+COS(A)*
1ØØ,SIN(A)*1ØØ),I*2MOD13+2:PSET(23Ø+COS(
9Ø*R+A)*1ØØ,SIN(9Ø*R+A)*1ØØ),I*2MOD13+2
9Ø PSET(1Ø+COS(27Ø*R+A)*1ØØ,22Ø+SIN(27Ø*
R+A)*1ØØ),I*2MOD13+2:PSET(23Ø+COS(18Ø*R+
A)*1ØØ,22Ø+SIN(18Ø*R+A)*1ØØ),I*2MOD13+2:
NEXT
95 SOUNDØ,255:SOUND1,15:SOUND7,62:SOUND8
,15
1ØØ FORI=2TO14:COLOR=(I,7,7,7):COLOR=(I,
Ø,Ø,Ø):NEXT:GOTO1ØØ
```

AVフォーラム事務局

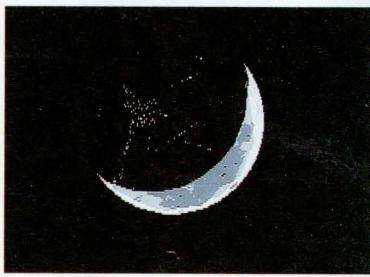
ＡＶフォーラムファンにとってはうれしい増ページ。規定部門への投稿作品がいつもに比べて多かったのが、そのうれしい原因だ。また、今月は３人のＭＳＸtR達成者が生まれた。そのうちの１人、三毛乱ジェロは1990年８月号で最初の称号、Ｍを手にしてのことだ。最初の称号を手にしただけで、投稿をやめてしまう読者が大勢いる。それでも今、称号を持っている読者には、達成を目指してあきらめないでがんばってほしい。（ち）

不気味な笑い　■山形県・岩浪弘(16歳)

一見したところ、むかしの女子大生風のお嬢さんが、スペースキーを押すと「キキキ……」と体をゆすりながら不気味に笑う。岩波クン(ＭＳＸ)は、うまく動きを加味して採用ラインをクリア。大型の丸メガネ、麻丘めぐみ風ストレートとかは見かけなくなりました。

↑笑い方によって人に与える印象はちがうと思う

```
1 SCREEN5:PAINT(0,0),7:COLOR=(8,7,6,5):COLOR=(2,7,6,5):A=127:LINE(77,90)-(177,211),1,BF:CIRCLE(A,211),80,12,,,.4:PAINT(A,211),12:LINE(110,160)-(144,185),8,BF:CIRCLE(A,105),60,8,,,1.5:PAINT(A,105),8:CIRCLE(A,105),60,1,,,1.5
2 CIRCLE(104,105),23,1:FORI=0TO14STEP.5:CIRCLE(A-I,106-I/2),60+I,1,,3.15,1.5+I/30:NEXT:FORI=1TO2:CIRCLE(104,105),10,3-I,,3.15,I/2:CIRCLE(A,140),10,3-I,3.15,,I/2:NEXT:FORI=0TOA:COPY(I,0)-(I,211),0TO(255-I,0):NEXT
3 IFSTRIG(0)THENFORJ=0TO5:COLOR=(2,0,0,0):FORI=0TO4STEP.5:SETADJUST(0,I):SOUND0,150+J*10-I^2:SOUND8,I*2:NEXTI,J:GOTO3ELSECOLOR=(2,7,6,5):SOUND8,0:GOTO3
```

月　■青森県・清志郎(21歳)

表示にちょっと時間がかかるけど、う～ん綺麗(きれい)だな。清志郎クン(ＭＳＸ)、ちょっと大人の味わい。三日月にちゃんといろいろな影が付いているのも本格的です。COLOR文の切り換えもすっかりあたりまえになって、この作品では地味に効果よく使っている。

←キラキラ輝いているのは月面都市？それとも星かな？

```
1 COLOR,1,1:SCREEN7:SETPAGE,1:CLS:DEFINTA-Z:DIMD(330):CIRCLE(150,100),91,15,3.8,.7,.58:COLOR=(13,3,3,3):FORI=0TO1:READA$:FORL=0TO160:D(I*161+L)=ASC(MID$(A$,L+1,1)):NEXTL,I
2 C=D(K):K=K+1:IFC=253THEN5ELSEIFC>60THENLINE-(C,D(K)):K=K+1ELSEIFC=55THENPAINT(D(K),D(K+1)):K=K+2ELSECOLORC-35:PSET(D(K),D(K+1)):K=K+2
3 GOTO2:DATA2"DL♦7ｱs1はYふ]はa1たRなaぬpレ♣ニょあき♣おsあ¥ぉV●たR7ス}0ｴoやsりqラnロjロc0ロj"eつfなiぬfなdとg0なiてoンoりtたuルxロy"xｴOもをこっせっイえしおくかぇえょあっっ~ょzぇｴo7カぁ0pあwいxっpあ0ラぁムぇ$ンD5L"aやpヌzｴ♦「ぅぉゃqゃVぁM♦7ｴd#aMuZを
4 DATAXぉX♥[あaょa♥^~aぅgyfnlitaxcぁmacXp[aM7x^#ゃi｣pツu#ぁP}xアd#えPッI#｡>ウ@1ぉいォお｡ぇウぅウゅ1くあいっああ1キ●1ネ♣ニ♦$ヒ♣ネ♦1¥ぁ^ぁ1pぉ1たM°P1"G$つし$そっ$ヨ!1ゃっ1アあイい$ヒ~1つ^1てRとSてU0¥ぇ0^ぉ$すお1]●1ぅえ1すく｡き1きおん
5 SETPAGE,0:FORI=0TO2000:PSET(RND(1)*160+150,RND(1)*90+55),RND(1)*10+2:NEXT:COPY(0,0)-(411,211),1TO(106,0),0,TPSET
6 FORI=2TO11:R=RND(1)*3+5:COLOR=(I,R,R,R-1):NEXT:GOTO6
```

モザイク　■千葉県・すら(11歳)

どんな作品かなんてことは、言葉ではちょっといいあらわしにくいが、作品を見るとズバリそのもの。ははは、意図が明快でいい。すらクン(ＭＳ)は11歳ってーことは小学6年生ぐらいってところか。あ、ちょっと若いからまずいかなーと思ったりもしましたが、なまじリアルすぎるわけでもないし、自主規制はやめておこう。

↑ちょっとエッチというか、なんというか……

```
1 COLOR11,1,1:SCREEN5:FORI=0TO15:COLOR=(I,0,0,0):NEXT
2 FORI=0TO8:READA,B,C,D:LINE(A,B)-(C,D),,BF:NEXT:DATA90,8,154,40,115,40,131,56,90,57,154,140,98,141,114,160,130,141,146,160,90,161,114,176,130,161,154,176,74,65,170,116,66,100,178,116
3 FORI=103TO135STEP8:FORJ=116TO148STEP8:L=K:K=INT(RND(-TIME)*3)+13:IFK=LANDRND(1)<.7THENJ=J-8:IFJ=108THENJ=148:I=I-8:NEXTJ,IELSENEXTJ,IELSELINE(I,J)-(I+7,J+7),K,BF:NEXTJ,I
4 A=13:B=14:C=15:COLOR
5 SWAPA,B:SWAPB,C:COLOR=(A,0,0,0):COLOR=(B,5,5,5):COLOR=(C,7,7,7):FORI=0TO49:NEXT:GOTO5
```

水前寺清子の旅　■和歌山県・梅ちゃんにくいちですよ(15歳)

「三歩進んで二歩さがる」を、実際に歩いている人の主観から描いたバーチャル・リアリティ(?)モノ。「梅ちゃん」の称号をつけてしまったにくいちですよクン、よくこんなむかしの歌謡曲を知っているなあ。このノーテンキな曲を作ったのは、山本直純という元気なおじさんだったような……。ドミソがきつい。

```
1 COLOR,1,0:A=1:SCREEN5:COLOR=(1,4,6,7):FORI=50TO220:FORC=2TO13:LINE(0,I)-(256,I+A),C,BF:I=I+A:A=A+.25:NEXT:NEXT
2 A=3:B=2:C=15:S=1:Z=15:Y=6:GOSUB3:A=2:B=15:C=2:S=-1:Z=12:Y=2:GOSUB3:GOTO2
3 FORI=1TOA:FORJ=BTOCSTEPS:COLOR=(J,0,7,0):COLOR=(J,0,5,0):NEXT:PLAY"V=Z;O=Y;L64C":NEXT:RETURN
```

真夏の太陽　■岡山県・福嶋哲也(17歳)

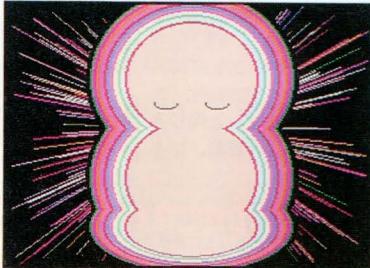
福嶋クン(ＭＳ)の作品はギザギザの太陽が赤と黄色で点滅するだけ。手抜き、おおざっぱ、お手軽の非難もありましたが、バカバカしさと季節の先取り感を評価してサイヨー。バンドの音楽なんかがピッタリくる感じ。

```
10 COLOR10,5,5:SCREEN5:X1=125:Y1=35:X3=95:Y3=45:FORI=0TO5:X=X1:Y=Y1:X2=X3:Y2=Y3:READX1,Y1,X3,Y3:LINE(X,Y)-(X1,Y1),8:LINE(X2,Y2)-(X3,Y3),8:NEXT:DATA 175,65,155,45,175,125,185,95,125,155,155,145,75,125,95,145,75,65,65,95,125,35,95,45
20 CIRCLE(125,95),52,5:PAINT(125,95),8:CIRCLE(124,95),50,10:PAINT(125,95)
30 COLOR=(10,7,1,1):COLOR=(8,6,6,1):FORI=0TO220:NEXT:COLOR=NEW:FORI=0TO220:NEXT:GOTO30
```

座禅をくむ人　■和歌山県・梅ちゃんにくいちですよ(15歳)

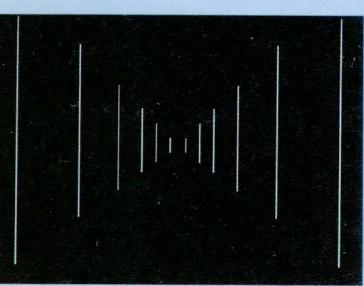
可愛らしいなかにも不思議な味わい。座禅(ざぜん)を組む小坊主(もしくは仏様?)の回りにオーラというか後光がさしているいる図。キャラクタや色使いはけっこうポップな感じで好感が持てる。今月の１本にするかどうか、最後まで迷ってしまった作品でした。

←足や手がなくても体の形と目で、座禅を組んでいるとわかるのがスゴイ

```
1 COLOR,0,0:SCREEN5:FORI=0TO300:LINE(128,100)-(RND(1)*255,RND(1)*212),RND(1)*11+4:NEXT:C=15:FORR=75TO45STEP-2.5:CIRCLE(128,180),R,C,,,.5:PAINT(128,180),C:FORI=60TO140STEP80:CIRCLE(128,I),R,C:PAINT(128,I),C:NEXT:C=C-1:NEXT
2 FORE=110TO146STEP36:CIRCLE(E,80),8,1,3.14,0,.5:NEXT
3 COLOR=(3,7,5,4)
4 FORC=4TO15:R=RND(1)*7:G=RND(1)*7:B=RND(1)*7:COLOR=(C,R,G,B):NEXT:FORC=4TO15:COLOR (C,0,0,0):NEXT:GOTO4
```

お★題

先日、散歩していたら日が暮れてしまった。まあいいやと思って、そのまま電車で2駅くらい、なるべく細い路地をつたいながら歩いたのだが、これがおもしろい。少しは知っているはずの土地でも1本、道を裏通りにすれだけで、いろいろな建物や風物、はみだしちゃったゴタゴタがあって、すっかり散歩フリークになってます。むかしの平屋の公営住宅とか、もう使われていない井戸が残っていたりする。そこでお題は「ご近所」ということにしよう。諸君のふだん暮らしている自分の家の近くで起きたり、近所にあったりするものを題材にして、ビシッと作品にしてちょうだい。そうそう、ついでにこのテーマによるイラストも募集してみよう。締め切りは7月8日です。

NEWS 『通路を走る!!』がステージアートで活躍

AOTAX作の『通路を走る!!』がＡＶフォーラムに登場したのは1990年４月号。この作品はシンプルで通路を走っていくリアリティにあふれている。そこにひかれ、劇の舞台効果として活用したのがＭファンの読者でもあるステージアーティストの古村(こむら)さんだ(古村さん、AOTAXクンとの会談のもようはFAN CLIPで紹介)。「マックじゃこんなことはできないよ」と古村さん。人と作品が一体となって楽しめる。そんな考えを持ってＡＶフォーラムを見ると、もっと楽しくなる気がした。　(ち)

←右のリストを打ちこむと走るオリジナルの『通路を走る!!』だ

←奥に座っているのが古村さん。手前がAOTAXクン

```
10 COLOR,0,0:SCREEN5:SOUND7,7:SOUND6,0
20 FORI=20TO97:C=C+1+(C=10)*10:A=EXP(I/20):B=SIN(3.14159/4.5*C)*A/5:LINE(127+A,105-A+B)-STEP(0,A*2),C:LINE(127-A,105-A+B)-STEP(0,A*2),C:NEXT
30 SOUND8,0:FORI=1TO10:COLOR=(I,0,0,0):COLOR=(IMOD10+1,7,7,7):NEXT:SOUND8,15:GOTO30
```

特典　【基本特典】採用者全員に掲載誌を発売日前後に送ります。【称号】１回採用されると「Ｍ」の称号を授与。その後、採用されるたびに、MS、MSX、MSXt、MSXtRと５段階で昇進。「MSX」達成者にはＭファン特製テレカ、「MSXtR」達成者には、希望のソフト(ただし定価で１万円以内)を授与。【その後】あとは塾長の思いのまま。高い称号を持つ塾生ほど、どんなことになるか、予測もつきません。

GTフォーラム

MIDI三度笠

GT、μ・SIOS、PSR-500のドタバタ道中

音は楽器によってさまざまな鳴り方をする。今回はその鳴り方と、楽器に内蔵されているエフェクトに挑戦してみた。ファミリーキーボードだってここまでできるのだ。とてもおもしろくなってきた。

付録ディスク

→P118の「スーパー付録ディスクの使い方」参照

第4回★切った貼ったのエディット編〜その3〜

MIDIアイテム

GTユーザー

- ソフト……『μ・SIOS』(2万9800円)
- 音源……PSR-500(7万7000円)
- MIDIケーブル(800円前後)

STユーザー

- MIDIインターフェイス……μ・PACK(1万9800円) あとは、GTユーザーと同じアイテム(ソフト、音源、MIDIケーブル)

↑このコーナーはMIDIを誌上体験できるようにと始めましたが、もし上にあるようなアイテムを持っていれば、実際に音を聞きながら確かめることができます

音の鳴り方(高さ)を変化させる

音の鳴り方はさまざまだ。ドラムやピアノのように「バンッ」と鳴ったらすぐに減衰していく音、オルガンのような、鍵盤を押してから離すまで同じ調子で鳴り続ける音、また、バイオリンのような弦楽器は、弓の使い方ぐあいによって「キュッ」と鳴らしたり「フワーッ」と鳴らすことができるし、ほら貝は「ブォーッ」と鳴る。

消え方もいろいろだ。「ブツッ」と消える音、「フワーン」と余韻が残る音などがある。

それらは楽器によって違い、違うからこそ、それぞれの楽器音の特徴があるといっていい。

というわけで、今回は音の鳴り方についていろいろ考えてみた。ピアノやドラムの音色はそのまま音を出せばその音色に聞こえる。だけど、ハワイアンギターの「ヒュイーン」という鳴り方やギターが「クィンカカッカ……」とリズムをきざむ音はなかなか本物っぽく聞こえない。MIDIで音の強さや長さを変えるだけでは無理なのだ。ギターなどの弦楽器やほら貝は、なめらかに音の高さ(ピッチ)を変えなければ、それっぽく鳴らすことができない。

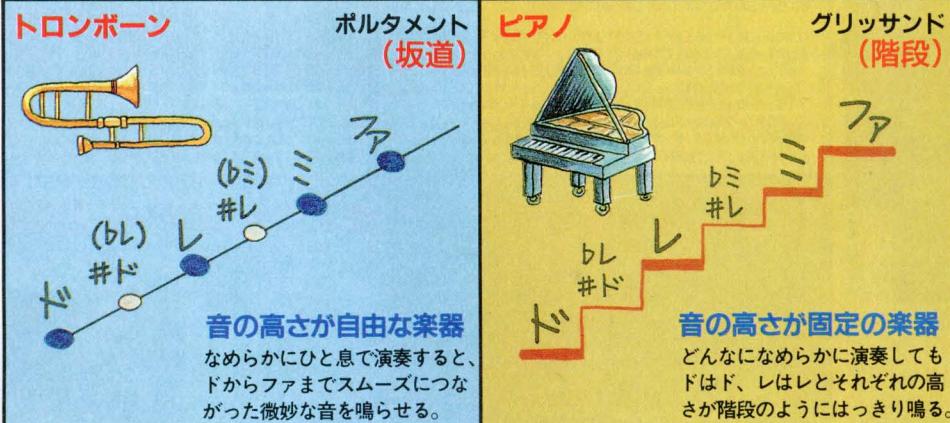
こういったピッチが変化しながら鳴る楽器は、下の図のトロンボーンのような、音の境目がない楽器だ。弦楽器にそういうタイプが多く、自由自在に音を鳴らせるので演奏方法も多い。スコアを1度見てみるといい。

なめらかにドレミファ

音の高さが自由な楽器
なめらかにひと息で演奏すると、ドからファまでスムーズにつながった微妙な音を鳴らせる。

音の高さが固定の楽器
どんなになめらかに演奏してもドはド、レはレとそれぞれの高さが階段のようにはっきり鳴る。

音の鳴り方は楽器によって違う

音の高さを自由に演奏できる楽器である、バイオリン、チェロなどは純正調楽器と呼ばれ、歴史的に古くから存在している。同じ弦を使っていても、ピアノの場合は1音ごとに専用の弦を持っているので、その弦専用の高さの音しか鳴らせない。ピアノは楽器のなかで最高に広い音域を持っているので、そのぶん、弦をたくさん使っている。だから大きな楽器なんだね。

ポルタメント
ある音の高さ(ピッチ)から次の音の高さになめらかに移る奏法。音の高さを自由に出せるトロンボーンや弦楽器が演奏可能。

グリッサンド
よく、キーボディストが手のひらで鍵盤をすべらして弾いている奏法。半音または全音ごとに高さを変化させる。

付録ディスクのロード手順

始めに本誌P.119のMIDIのコラムを読んでください。ディスクのアイコンを㊧すると左写真の画面になるので、手順は①「Load」を㊧。②「File」が黒く反転したらもう1度「Load」㊧。③表示された2曲のうちのどちらかを選んで㊧。④リターンキーを押したら、あとは画面の指示どおりです。最後にディスクアイコンを㊧で通常の画面に戻ります(㊧はマウスを左クリックの意味)

★付録ディスクについて★ST+「μ・PACK」ユーザーは、「μ・SIOS」のディスクモードでデータを読みこむときに、「Load」「all」を選んだあと必ずメモリーロケーションを「Memo」にすることを忘れないように。また、「MIDIコン」(ビッツー)のユーザーは『MIDIサウルス』のデータに変換できる。「MIDI三度笠のテーマ」は15トラック使用しているので、すべての音を鳴らすことはできないが、「TROMBONE」はだいじょうぶ。

ピッチベンドを使って音の鳴り方をシミュレート

ピッチを自由に変えられる楽器がある、ということがわかったところで、MIDIではそれをどうやってコントロールするのだろうか。

そのまえに、シンセサイザを思い出してほしい。シンセサイザの左端には必ずといっていいほど、ピッチベンドホイール(下の写真)というものが付いている。TVの音楽番組などで、キーボードプレイヤーがシンセサイザを、左手でピッチをコントロールしながら右手で演奏しているのを見たことがあるだろう。このピッチベンドホイールは、上に押し上げるとピッチが高くなり、押し下げれば低くなる。バネが入っているコントローラなので、左手を離すと元の位置に戻る。つまり、元のピッチに戻りやすい作りになっている。

このピッチベンドホイールの動きをMIDIではデータ化する。どのタイミングにどのくらいピッチを動かしたか、というデータが連続して集まって、1つのピッチの動きになるのだ。あらかじめ、ピッチベンド幅を半音単位の数値で設定して、+−の最高値を指定するのが決まりで、たとえばPSR-500のように楽器側で設定するタイプやCM-32Lのようなソフト側で設定するタイプがある。+−で設定値の倍の範囲を鳴らせる。

下の楽譜の☆印の奏法はポルタメントと呼ばれる。でも、PSR-500やCM-32Lには、ポルタメントの機能がないので、ピッチベンドを使ってデータ(下の写真)を入力してみた。付録ディスクに入れておいたので聞いてほしい。ギターやシンセっぽい音はピッチベンドを使うことが多いので、「MIDI三度笠のテーマ」にその例をたくさん入れた。これも聞いてほしい。

モジュレーションの種類
モジュレーションの意味は変調。変調をかける場所によって効果が違い、音量にかけるとトレモロ、ピッチならビブラート、音質ならワウワウと、3種類あり、楽器側でそれらを設定する。

PSR-500のピッチベンドホイール

↑ピッチベンドホイールの動きかげんをMIDIではプラス8191〜0〜マイナス8192の数値で表し、楽器で指定したベンド幅の範囲で自由に鳴らせる。数値の場合、0に戻すまでは設定したピッチが生きるので注意。

楽譜のデータ(μ・SIOS)

```
001-01-000 cnt/007:117
001-01-020 cnt/010:064
001-02-000 cnt/100:000
001-02-010 cnt/101:000
001-03-010 cnt/006:007
001-04-094 pbd/+0000
002-01-000 C2  :254:124
002-01-056 pbd/-0740
002-01-060 pbd/-1480
002-01-066 pbd/-2220
002-01-072 pbd/-2960
002-01-078 pbd/-3700
002-01-084 pbd/-4440
002-01-090 pbd/-5180
002-02-000 pbd/-5892
002-02-056 pbd/-5180
002-02-060 pbd/-4440
002-02-066 pbd/-3700
002-02-072 pbd/-2960
002-02-078 pbd/-2600
002-02-084 pbd/-2220
002-02-090 pbd/-1480
002-03-000 pbd/+0000
003-01-048 G1  :045:096
003-02-000 A1  :047:106
003-02-048 B1  :047:114
003-03-000 C2  :026:120
003-03-048 B1  :024:115
003-04-000 B1  :024:114
003-04-048 A1  :024:112
004-01-000 pbd/+0000
```

データの説明(CM-32L)

cnt/007:117
▲ボリューム

cnt/010:064
▲パン(ステレオの定位)

cnt/100:000
cnt/101:000
cnt/006:007
▲100、101はピッチベンド情報設定 006はベンド幅

pbd/-0740
▲ピッチベンドのデータ

CM-32Lはピッチベンドをソフトウェア側で設定する。cnt/100、101、6の1組で情報を送るしくみだ。

トロンボーンならではの演奏法

ブラスバンドでよく聞くようなフレーズ。☆印のドの音を吹いている間にスライダー操作で、次のソ、ドの音までを鳴らす。だから実際には3拍ぶんのばして吹いていることになり、楽譜どおりに4分音符を3つ吹くわけではない。このポルタメント奏法ができる楽器は弦楽器を除くとそうたくさんはない。

モジュレーションを使ってエキサイト

シンセサイザにはピッチベンドホイールのように、演奏しながらコントロールできるものがほかにもある。ピアノのペダルのように、音に余韻を付けるもの(サスティン)や、音を変調させるもの(モジュレーション)が有名で、これらも、もちろんMIDIでコントロールできる。

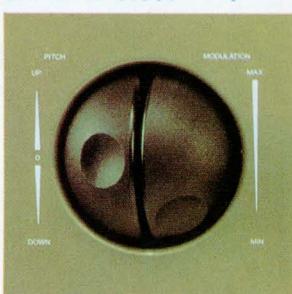
モジュレーションというのは、わかりやすくいうと、音を鳴らしているときに、その音の元をくすぐって、鳴っている音に変化を与える効果だ。この効果も楽器によって使える数が違うが、よくあるタイプは、エレキギターがエキサイトしているような、ハデな変化(ピッチが細かく周期的に変化する=ビブラート)を得ることができる。

音色によっては笑える

```
C3
001-01-000 C4  :907:124
001-04-000 cnt/001:090
002-01-000 cnt/001:100
002-02-000 cnt/001:110
002-03-000 cnt/001:120
Data End
```

写真の「cnt/001」がモジュレーション。たとえばピアノのような減衰音には大きな効果は期待できないが、持続音には非常に効果があり音色によっては笑える。

ピッチベンドホイールとモジュレーションホイール

EOS B-500(ヤマハ)

↑シンセサイザの左側には、このように2つのホイールがついている。メーカーや機種によって形はいろいろだが、操作方法はみな同じだ。モジュレーションホイールはひとりで元の位置には戻らないので注意

宿場町

★MIDIって何ですか★それぞれメーカーの違うシンセサイザ、シーケンサ、コンピュータなどの演奏情報をやりとりできるように決められた、データ転送規格のこと。くわしくはMファン4月号のMIDI三度笠、さらにくわしく知りたいならMIDI規格の専門書を見てください。

てとりあしとり道場

★ピッチベンドの使い方★数値のみでピッチベンドのデータを入力するよりも、音を鳴らしながらピッチベンドホイールを使ったほうが、効果をかけるタイミングがわかりやすい。また、指定したベンド幅が+8191、−8192になるので、もし、ベンド幅を4にした場合は、ドの音を鳴らしているときに+8191ではミ、−8192ではラのフラット(ソのシャープも同じ)の音が鳴る。レの音を鳴らすなら単純に計算して+4095。

宿場町

★いい本みつけた★「よくわかる　エフェクター入門」1030円（シンコーミュージック　青山忠英著）エフェクターについてとてもわかりやすく説明をしているので、興味のある人にはぜひおすすめ！「音楽の基礎」550円（岩波新書　芥川也寸志著）読み物的だけど、かなり深いところや歴史的なことにもふれているので絶対お買得。

コーラス
1台の音源が複数で鳴っているように奥行き、厚みを加える効果。

コンプレッサー、リミッター
大きな音量で音が割れるのを防ぐために、音量レベルを圧縮して指定した値をこえないようにする効果をもつ。コンプレッサーはレベル全体、リミッターはピークに対してのみ圧縮する。

ノイズ・ゲート
ゲート（門）を明け閉めすることによって音楽信号がないときに聞こえるノイズを目立たなくするための機器。

イコライザー
ある特定の周波数のレベルを持ち上げたり、引っ込めたりする機器で、グラフィック・イコライザー、パラメトリック・イコライザーの2種がある。

周波数
音の場合は数値が大きいほど高い音になる。1つの音にはいろいろな高さの音が少しずつ混じっていて、これらも音色の形成に影響している。

音の聞こえ方はエフェクトを使う

音の入力関係は、ひととおりやってみることができた。もう残るものといったら、これしかない！　ということで、エフェクトを使ってみようと思う。

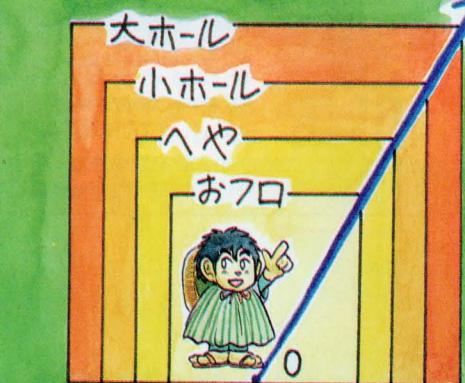
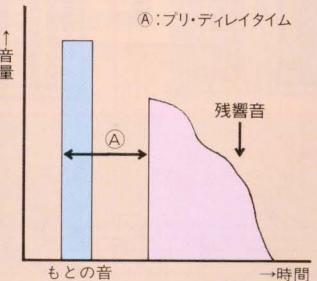
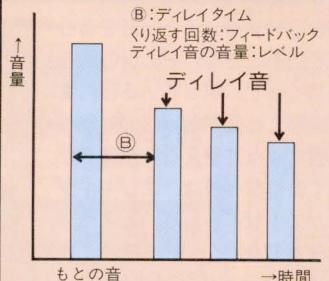
たとえば、おフロの中で歌をうたうと何となく上手に聞こえたり、体育館のような広い所でボールをドリブルすると、ボールが床に当たった「ドン」という音の後で「ウワーン」という音で消えたりする。これは残響効果で、音が鳴ってから部屋の壁にぶつかって、返ってくる残響音が聞こえるからなのだ。部屋の大きさによって、音が行って返ってくる時間が違うので、残響音の長さも変わり、それぞれの奥行き感や音の厚みがでてくる。

この効果は「リバーブ」といい、最近のシンセサイザやファミリーキーボードにも内蔵されているのだ。ひと昔まえだったら、楽器とは別にエフェクターとして手に入れないと使うことができなかった効果なのである。エフェクターは、じつに種類が多いので、欲しい効果の数だけ必要なアイテムだった。特にギタリストはエフェクターをいろいろと使いこなしているので、身近にそういう人がいたら、ぜひ、その効果を聞かせてもらうといい。下によく使われるエフェクターと効果についてまとめておいたので見てほしい。

リバーブのような空間的に広がりを与える効果と、97ページの図にあるパンは、使わないとかえって不自然な音に聞こえる。なぜなら、目の前のある1点から全部の音、たとえばギターもドラムもボーカルも同次元に聞こえてしまうからだ。オーケストラだって、前後左右に楽器が配置されているからこそ、それらが交じり合っていい音に広がって聞こえるのだ。ペッタンコな音楽に聞こえないように、リバーブを使って音の広がりや奥行きを出してみよう

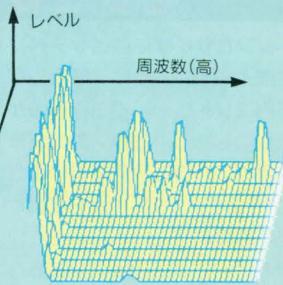
よく使われるエフェクターと効果

- エフェクター
  - **空間的な効果を与えるタイプ**（音自体を遅らせる）……ディレイ、リバーブ、コーラス…etc.
  - **音自体を変化させるタイプ**
    - コンプレッサー、リミッター、ディストーション、ノイズゲート……etc.
    - （音質を変える）……イコライザー…etc.

キーボードでよく使われるエフェクター

プリ・ディレイタイムは、もとの音が鳴ってから残響音が鳴り始めるまでの時間。専用エフェクターは、残響音を任意の場所でカットしたり、逆さに鳴らすこともできる。

ディレイタイムはやまびこがなるまでの時間。フィードバックやレベルもやまびこに対しての設定。やまびこ1つのシングルディレイはテンポにあわせたタイムを正確に設定する。

エフェクターはもとの音に対して何らかの変化を電気的に加える機器で、いちばん身近に体験できるのがおフロ場のリバーブ。歌を歌うと適度に響いて気持ちがいいのは、この効果がはたらくためだ。また、音自体を変化させるタイプは、下の図のような音の成分に対して、圧縮したり、けずったり、調整したりするもので、たとえば、ラジカセなどのボリュームを上げすぎたときに聞こえる、歪んだ音を電気的に作る（ディストーション）など、効果の幅は広く種類も多い。そういえばファミコンに、擬似ディレイというものがあった。これは音源をもとの音用とやまびこ用に2つ使って、音量や音の聞こえる場所を変えて、あたかもディレイの効果がかかっているように作ったものだ。便利なワザだ。

音の成分（例：ベース音）

記事協力／銀座十字屋、ヤマハ㈱

★CM−32L用MIDI三度笠のテーマの設定①★11〜15トラックを10チャンネルにして、すべてのトラックのプログラムチェンジごとにcnt/1000、cnt/1010、cnt/63を入れ、cnt/91を消す。10チャンネルのノートナンバーは、C1バスドラム、F1、F♯1、G1でシンセタムのロー、ミドル、ハイ、E2スネアドラム、G2カウベル、G♯2カバサ、A2ハイハットクローズ、B3タンバリン、C♯4クラベスのハイ、B4、C5は声、D♯5スクラッチノイズのハイ。

パン、エフェクト処理で音を空間的に広げる

残るものは「パン」だ。正確には「パンポット」と呼び、これは左右に音を振り分けるボリュームのことだ。ステレオといえばわかりやすいだろう。

オーケストラやバンドなどの楽器の配置をよく見て、それぞれの音色の聞こえる場所を設定してみよう。広がりのあるイイサウンドになるはずだ。

それでは、ちょっとおもしろい使い方をしてみよう。96ページのリバーブとあわせて、左右＋奥行き感がわかりやすいように、単純な音とリバーブとパンの設定を繰り返し入力してから、コントロール（リバーブとパン）の数値のみを変えてみた。右下のデータを見てほしい。2、4拍ごとにドとミの和音が鳴る。数値から、和音がどういうふうに聞こえるかわかるかな？

パン（左右間の定位、ステレオ）

L（左）0 ← 64 → R（右）127

⊙パンやエフェクトは音楽だけではなく、ハマると楽しい効果音作りにも大活躍

ま と め

今回まででMIDIにできることはひととおりやってみた。もちろん、GTと『μ·SIOS』とファミリーキーボード（PSR-500）の範囲でだ。とはいえ、ほかのパソコンやソフトウェアを使っても同じなので、MSXだからできないというものは何もなかった。あとは音源はピンからキリまであるので、それしだいだろう。みなさんのハガキのなかで「音源は何がいいか」という質問が多いのだが、はっきりいうと、自分の気に入った音と値段のものとしかお答えできない。もし、MIDI対応のゲーム用に音源がほしかったら、そのゲームで指定されている楽器を買うほかないし、人とデータをやりとりしたいと思うなら、多くの人が使っている楽器のなかから選ぶほかないだろう。ほんとうは自分で音色を聞きながら、気にいった音がいちばんたくさん入っている楽器を選べばいいのだ。

付録ディスクのデータはPSR-500の場合、「TROMBONE」はベンド幅7、コントロール100、101、6を消してから、「MIDI三度笠のテーマ」はベンド幅3、リバーブはHALLにして聞いてね。

CM-32Lで「MIDI三度笠のテーマ」を鳴らす場合は、下のてとりあしとり道場を参考に設定を変更してください。

次回は異機種のデータのコンバートに挑戦する予定。

（例）だんだん遠ざかる音

```
002-01-000 cnt/007:127
002-01-010 cnt/091:010
002-01-050 cnt/010:004
002-02-000 C2  :034:124
           E2  :034:124
002-03-050 cnt/010:124
002-04-000 C4  :032:124
           E4  :032:126
003-01-000 cnt/007:127
003-01-050 cnt/010:008
003-03-050 cnt/010:120
004-01-000 cnt/007:127
004-01-010 cnt/091:038
004-01-050 cnt/010:012
004-03-050 cnt/010:116
005-01-000 cnt/007:127
005-01-010 cnt/091:016
005-01-050 cnt/010:032
005-03-050 cnt/010:112
006-01-000 cnt/007:127
006-01-010 cnt/091:056
006-01-050 cnt/010:020
006-03-050 cnt/010:108
007-01-000 cnt/007:127
007-01-010 cnt/091:064
007-01-050 cnt/010:024
007-03-050 cnt/010:104
008-01-000 cnt/007:127
008-01-010 cnt/091:072
008-01-050 cnt/010:028
008-03-050 cnt/010:100
009-01-000 cnt/007:127
009-01-010 cnt/091:080
009-01-050 cnt/010:032
009-03-050 cnt/010:096
010-01-000 cnt/007:127
010-01-010 cnt/091:086
010-01-050 cnt/010:036
010-03-050 cnt/010:092
011-01-000 cnt/007:127
011-01-010 cnt/091:092
011-01-050 cnt/010:040
011-03-050 cnt/010:088
012-01-000 cnt/007:117
012-01-010 cnt/091:098
012-01-050 cnt/010:044
012-03-050 cnt/010:084
013-01-000 cnt/007:107
013-01-010 cnt/091:104
013-01-050 cnt/010:048
013-03-050 cnt/010:080
014-01-000 cnt/007:100
014-01-010 cnt/091:110
014-01-050 cnt/010:052
014-03-050 cnt/010:076
015-01-000 cnt/007:090
015-01-010 cnt/091:116
015-01-050 cnt/010:056
015-03-050 cnt/010:072
016-01-000 cnt/007:080
016-01-010 cnt/091:122
016-01-050 cnt/010:060
016-03-050 cnt/010:068
017-01-000 cnt/007:068
017-01-010 cnt/091:127
017-01-050 cnt/010:064
017-03-050 cnt/010:064
Data End
```

⊙左右で交互に鳴っている和音がだんだん遠ざかっていくように聞こえるデータ。cnt／10がパン、cnt／91がリバーブ、cnt／07はボリュームをコントロールしている

音のコピーの方法

何でも楽譜があるとは限らない。気に入った曲はCDやテープから音を聞きとって楽譜にしてしまおう

用意するもの

楽器（キーボード、リコーダー、ギターなど何でも）

五線紙

❶準備

コピーしたい曲をざっと聞いてみる。まず何拍子か聞き取り、次にどのくらいの範囲をコピーするのかを決める。そしたら範囲ぶんを、五線紙にタテ線（小節線、終止線、リピート記号）を入れて用意しておくと楽だ。1段に4小節入れるとキリがよい。

❷ベース音から聞き取る

ベース音（いちばん低い音）は曲を下でささえる大切な音域なので、間違えると同じメロディーが微妙に違って聞こえてしまう。もし、聞き取りにくかったら、ツマミを低音にしぼったり、グライコを調整したり、左右で聞こえてくる方向に音をしぼってみよう。ベースをしっかり聞き取れば、あとでコード（和音）の手がかりにもなるのだ。

❸重要そうなところを優先する

曲のふんいきの変わり目に入っていて、そのきっかけになるフレーズや、メロディーに対する別のメロディーは構成的に重要なものだ。また、ギターやピアノが和音をきざんでいるものも音量にかかわらず、ベースの次に曲をささえる重要な部分だ。音源に余裕があるぶんは聞き取っておこう。

❹聞こえる音から聞き取る

次からは何でもいい。メロディーは耳につきやすいので、先に聞き取ってしまうと、ほかの音が聞こえにくくなってしまうこともある。楽譜にせず入力していく方法もあるが、あとは慣れと根気だ。

宿場町

★投稿作品について★ひととおり聞かせてもらっています。力作が多く、とてもうれしいのですが、せっかくMIDIで音源を使っているのですから、それなりに音色の使い方も工夫したら、もっとよいものができると思いました。たとえば、ゲームミュージックの場合の、PSG音源ならではの音の使い方を、そのままMIDI音源で再現しても、音色によっては逆効果だということです。PSG音源が得意のピコピコと細かく鳴っているフレーズを、音の立ち上がりの遅いストリングスの音色で鳴らしても、音が出きらないうちに消えてしまうからです。

てとりあしとり道場

★CM−32L用MIDI三度笠のテーマの設定②★PSR-500の音色は00ピアノ、03Eピアノ、09チェレスタ、23ディストーションギター、24、25はジャズギター、26ミュートギター、34チェロ、36ストリングス、37オーケストラヒット、38ハープ、41マリンバ、51、52はブラスアンサンブル、53ピッコロ、54フルート、57オーボエ、72コーラス、73シンセリード、77ファンタジー、80ベルストリングス、81シークパッド、87スラップベース。トラック1はテンポ情報、10は未使用。

→P118の「スーパー付録ディスクの使い方」参照

パソ通では今、CGが大はやりだ。多くのネットでCG専用のボードを用意しているし、それを目当てにアクセスするCG収集家まで出てきた。

パソ通、最新CG事情《その1》

パソコン全体でCGがもてはやされている。MファンのCGコンテストに送られてくるCGの数は毎月200作品以上にのぼるし、おとなりのテクノポリスでも相当数の投稿があるそうだ。こういったパソコン雑誌への投稿の場合は掲載されなければそれっきり日の目を見ることはないけれど、パソ通ならアクセスした人に見てもらえる。そして、ほとんどの作品がどんな機種でも(MSXだろうがPC−9801だろうが)表示することができる(102ページ参照)。この2点がパソ通でCGが爆発的にはやっている理由だ。CGの感想が寄せられれば描くほうもはりあいが出るというものだろう。そして、CGを描く人たちにファンがつくのだ。

ほとんどのネットではどのくらいの人がダウンロードしたのかわかるようになっていて、その数字を見ればどの作品が人気があるのか一目瞭然(いちもくりょうぜん)なのだ。CGの場合、圧縮しても大きなファイルになるのでダウンロードに時間がかかってしまう。しかも、好みの絵かどうかは表示してみなければわからないので、このダウンした人数というのは参考になる(作者にとっても)。

このページではすばらしい作品ばかりを生み出している人気作家たちを紹介しよう。

作品名:FAY2LADY　作者:和佳(わかちゃん)-chan

2画面ぶんスクロールするたてサイズのCG(800ラインと呼ばれる)を数多く描いている(PC−9801・16色・Z's STAFF KiD、鮪ペイント使用・92年1月20日作製)

草ネットタウンページ

今月はCGの盛んな草ネットなどを7局紹介しよう。北から南まで網羅したのでアクセスしてほしい。そして、ダウンロードしたら、かならず作者に感想を書くようにしようね。「よかった」の一言だけでもいいと思う。その姿勢が大事なのだ。掲載したCGへの感想だったらパソ天へ送ってくれれば作者に転送するので、パソ通してない人も感想文をパソ天「CG感想文」係まで送ってちょうだい。

★ 古今東西・網

アクセス電話番号:011-822-1764
所在地:北海道札幌市
シスオペ:USA

●通信制御手順
文字コード:シフトJIS
通信速度:300/1200/2400bps
通信方式:全二重
データビット長:8ビット
パリティー:なし
ストップビット:1ビット
フロー制御:おこなう(XON)
シフト制御:おこなわない(SOFF)
MNP:クラス5まで対応
ゲストID:GUEST
ゲストパスワード:なし
ゲスト利用の制限:接続は10分まで。一部ボード見られません
オンラインサインアップ:あり

●プロフィール
回線数:1
運営時間:24時間
会員数:351人(92年5月現在)
開局日:1991年2月1日
入会方法:NEWでアクセスしてオンラインサインアップしてください

★ CAT−NET

アクセス電話番号:03-3878-1294
所在地:東京都江戸川区
シスオペ:青木信夫

●通信制御手順
文字コード:シフトJIS
通信速度:1200/2400bps
通信方式:全二重
データビット長:8ビット
パリティー:なし
ストップビット:1ビット
フロー制御:おこなう(XON)
シフト制御:おこなわない(SOFF)
MNP:クラス7まで対応
ゲストID:CAT00000
ゲストパスワード:なし
ゲスト利用の制限:接続は30分まで。書きこみできません
オンラインサインアップ:あり

●プロフィール
回線数:8
運営時間:24時間
会員数:3500人(92年5月現在)
開局日:1988年4月4日
入会方法:ゲストでアクセスして掲示板の入会案内を読んでください。IDはハガキで送付します。また18歳未満の方は入会できません

★ びといんねっと

アクセス番号:03-3636-7785
所在地:東京都江東区
シスオペ:びといん

●通信制御手順
文字コード:シフトJIS
通信速度:1200bps
通信方式:全二重
データビット長:8ビット
パリティー:なし
ストップビット:1ビット
フロー制御:おこなう(XON)
シフト制御:おこなわない(SOFF)
MNP:非対応
ゲストID:SHIMAUMA
ゲストパスワード:なし
ゲスト利用の制限:接続は10分まで
オンラインサインアップ:なし

●プロフィール
回線数:1
運営時間:24時間
会員数:40人
開局日:1989年2月15日
入会方法:ゲストでアクセスしてシスオペあてに必要事項をメールしてください。IDとパスワードは郵送いたします

◉ちょっとパソQ 突然ですが1月号のグラフィックローダーはソニーHB−F1XVでは動作しないのでしょうか?(東京都/藤井英樹・?歳)☆とくにそういう手紙は送られてきていません。編集部のXVでも動いてますし……。ひょっとしてドライブが汚れていませんか?　クリーニングディスク(1000円くらい)を使ってみたらいかがでしょうか。今月号でもう一度試してみてください。

作品名:PHOTO　作者:AROUND^2（アラウンドジジョウ）

最近は10万円くらいするフルカラーのボードを使用してフルカラー画像にはげんでいる。（PC−9801・16色・似非キース使用・92年3月24日作製）

作品名:HI・ZA・SHI　作者:さく☆さくら

おもに関西方面で活躍している作者。女の子はかわいく描かれるのでファンも多い。（ＰＣ−9801・16色・Z's STAFF KiD使用・92年1月22日作製）

作品名:SW_2　作者:ひさいち

描きこみのこまかさではピカイチ。同時に圧縮率が下がるのでダウンロード泣かせともいえる？（ＰＣ−9801・16色・似非キース使用・92年3月14日作製）

作品名:あっといっちまーい！　作者:CHINA（チャイナ）

まだ1年目、今後が期待される。（PC−9801・16色・鮪ペイント使用・92年5月4日作製）

作品名:10枚めだ！　ねこ耳MILK(^_^;)　作者:Mb（エムビー）

CG10枚目の記念だそうだ。（PC−9801・16色・鮪ペイント使用・92年5月5日作製）

作品名:ネコ耳娘　作者:XXXs（クスクスクスス）

一方ではCGアニメも手がける。（PC−9801・16色・鮪ペイント使用・92年5月2日作製）

★ RD−NET

アクセス番号：0565-28-1721
所在地：愛知県豊田市
シスオペ：宮治和弘

●通信制御手順
- 文字コード：シフトＪＩＳ
- 通信速度：300/1200/2400bps
- 通信方式：全二重
- データビット長：8ビット
- パリティー：なし
- ストップビット：1ビット
- フロー制御：おこなう(XON)
- シフト制御：おこなわない(SOFF)
- MNP：クラス5まで対応
- ゲストＩＤ：なし
- ゲストパスワード：なし
- ゲスト利用の制限：ゲストでアクセスすることはできません
- オンラインサインアップ：なし

●プロフィール
- 回線数：1
- 運営時間：23：00〜6：00
- 会員数：28人
- 開局日：1991年4月1日
- 入会方法：下記まで、62円切手を貼った返信用封筒を同封のうえ、入会申し込み書を請求してください。〒471 愛知県豊田市平和町3−37　宮治和弘

★ TeaBox Network

アクセス番号：0726-71-8228
所在地：大阪府高槻市
シスオペ：Dream Chaser(D.C.)

●通信制御手順
- 文字コード：シフトＪＩＳ
- 通信速度：1200bps
- 通信方式：全二重
- データビット長：8ビット
- パリティー：なし
- ストップビット：1ビット
- フロー制御：おこなう(XON)
- シフト制御：おこなわない(SOFF)
- MNP：非対応
- ゲストＩＤ：GUEST
- ゲストパスワード：なし
- ゲスト利用の制限：フリーウェアおよび一部ボード使用できません
- オンラインサインアップ：なし

●プロフィール
- 回線数：1
- 運営時間：22：30〜7：00
- 会員数：15人
- 開局日：1992年3月1日
- 入会方法：ゲストでアクセスしてシスオペあてに必要事項をメールしてください。

★ Magical−BBS

アクセス電話番号：06-322-6798
所在地：大阪府大阪市
シスオペ：うっすらぱぁの舞々

●通信制御手順
- 文字コード：シフトＪＩＳ
- 通信速度：300/1200/2400bps
- 通信方式：全二重
- データビット長：8ビット
- パリティー：なし
- ストップビット：1ビット
- フロー制御：おこなう(XON)
- シフト制御：おこなわない(SOFF)
- MNP：クラス5まで対応
- ゲストＩＤ：GUEST
- ゲストパスワード：なし
- ゲスト利用の制限：接続は10分まで。一部ボード見られません
- オンラインサインアップ：あり

●プロフィール
- 回線数：1
- 運営時間：24時間
- 会員数：455人(92年5月現在)
- 開局日：1987年4月6日
- 入会方法：NEWでアクセスしてオンラインサインアップしてください。なお、このネットは単なるアニメネットではなく魔女っ子専門ネットです

★ ARIES

アクセス電話番号：096-365-9801
所在地：熊本県熊本市
シスオペ：SYSOP

●通信制御手順
- 文字コード：シフトＪＩＳ
- 通信速度：300/1200/2400bps
- 通信方式：全二重
- データビット長：8ビット
- パリティー：なし
- ストップビット：1ビット
- フロー制御：おこなう(XON)
- シフト制御：おこなわない(SOFF)
- MNP：クラス5まで対応
- ゲストＩＤ：GUEST
- ゲストパスワード：なし
- ゲスト利用の制限：接続は10分まで。
- オンラインサインアップ：なし

●プロフィール
- 回線数：8
- 運営時間：24時間
- 会員数：1300人(92年5月現在)
- 開局日：1989年6月1日
- 入会方法：ゲストでアクセスして入会申込み(L)をご覧になり、申込み書を事務局まで郵送してください

●ごめんなさい

5月号の97ページ、実験ディスクの作り方の項で間違いがありました。すべて解凍したときのファイル数が26ファイルと書きましたが、正しくは25ファイルでした。同じく5月号の95ページWAVE-NETの開局日は1992年の1月24日でした。また、4月13日より通信速度が300／1200／2400bpsに、MNPがクラス5に、運営時間が22：00〜6：00にそれぞれ変更になりました。

THE LINKS INFORMATION PAGE

今月の目玉★フロンティア・グラフィック

リンクスでCGをやるなら、「フロンティア・グラフィック(ボード番号BBAAA)」へ行ってみるといい。CGコンテストでおなじみのまいきーやめいおうせい通信の常連にゃあさん(最近はみ～と名乗っている)がいてにぎわっている。写真のようなCGも何枚かあるしね。

ほほ梅麿のCGコンテストでおなじみのまいきーの作品。最近、Mファンに送ってこないと思ったらこんなところに描いていた。梅麿先生に報告せねば(笑)。単なる静止画作品ではなくてバックの文字が点滅したりするのはさすがが、紙芝居部門の雄という感じ。作品のダウンロードは「ダウンロードルームのCGコーナー(BECAA)」というところでできる。一方、アップロードはというと、リンクスへ郵送だったりする

ここでお知らせ、リンクスではこの夏に「THE LINKS杯争奪CGコンテスト」を開催する。下の募集要項を読んでみんなで応募しよう!

●THE LINKS杯争奪CGコンテスト募集要項

・概要　THE　LINKSネット内外を問わず、MSXによるCGを募集し、コンテストを行います

・募集期間　1992年5月20日～8月20日

・審査　THE　LINKS会員による人気投票とスタッフによる審査により決定されます

・賞品　入選　FS-AIST
　　　　佳作　ゲームソフト1本

・応募のきまり　作品はオリジナルで未発表の作品に限ります。MSX上で作製したCGに限ります。作品にはできればかんたんなコメントを記したドキュメントファイルを付けてください。何作品応募していただいても結構です。作品はディスクにセーブして以下の必要事項を明記した用紙を同封し、「THE LINKS杯争奪CGコンテスト」係までお送りください(住所はこのページの下欄外に掲載)。①住所、②氏名、③電話番号、④年齢、⑤職業、⑥性別、⑦作品名、⑧使用ツール名、⑨ロード方法、⑩SCREEN番号

MSX・FANのボード★めいおうせい通信

今月(4月～5月)は新人さんがたくさん来ていたのだ。

いたりやクン、名古屋の電遊フェスティバルで美少女アルバムを渡したのはきっと担当だ。トウェーンクンはサークルをやっているそうで、よかったらMファンにも会報を送ってくださいな。よにっくクンはこのあと、しっかり常連の仲間入りしてるし……。

このほかにもはまぢんや日ノで万、奈良の三冠王(/)まで来てくれて盛況でした。

FROM　ID　6108476　◆'92年04月
みなさん、はし゛めまして。　♠01　◆　17日01時
みなさん、はし゛めまして・・・とはいつつも、Mファン5月こ゛うのれへ゛っかさんのように、わたしもむかしここにいたことか゛あるという(くしょう)いたりやというものて゛す。くさのねて゛はいたりアンといいます。いこ゛、おみしりおきを。そうそう、もう3ケ月もまえのハナシた゛けと゛、Mフェス(なこ゛や)て゛シ゛ャンフ゜スキーのれんしゃケ゛ームて゛ゆうしょうして、ホ゜ニーテールび゛しょうし゛ょアルハ゛ムをもらったのは、なにをかくそうこのわたし(わらい)。あ、88年ケイサイ分のテレカも、やっと「そのハ゛て゛」もらいましたくわらい)。ありか゛とうこ゛さ゛いました。　　いたりe

Italy-Comma.

88年のテレカだったのか! すみません、どこかで手違いがあったんだろうけど……それにしても88年とは。ほかにもそういう人がいたら(困るけど)プレゼント担当のささやまでご連絡ください

FROM　ID　6866768　◆'92年05月
はつメールて゛ーすっ!!　◆　02日23時
はし゛めまして。ID-6866768「トウェーン」というものて゛す。これか゛　M-FANにのることをゆめみて　なんカ月もなん年もまってます。せ゛ひ　のせてくた゛さいね♥
ところて゛、ほ゛くは、サークルをやっています。「MIZ」(ミッツとよむ)というサークルなんた゛けと゛、7つのサークルに分かれてるんて゛す。MSX,PC98,おんか゛く,イラストetc・・・。もし、MIZにきょうみのあるひとは、6866768へメールをくた゛さいね。
し゛ゃ、このへんて゛・・・。　From.トウェーン

MSX FAN

じつはこの書きこみにはつづきがあって、1か月に1度の割合でアクセスすると宣言してたりするんだけど……もっと来てほしい

FROM　ID　6029888　◆'92年04月
はし゛めまして!!　◆　10日12時
Yonic Knight
◆はし゛めまして!　し゛つは　なん年か゛まえに　ここに　せんさ゛いしたのて゛すか゛、そのころのメンハ゛ーも　ほとんと゛　いないようなんのて゛　あらためまして、「はし゛めまして!」
◆ふと、おもう。「MSX・FAN」って　さいきん　とくに　きし゛の　つくりかたか゛　うまくなったなあって。いまのMSXの　し゛ょうたいて゛、あそこまて゛　しめんを　し゛ゅうし゛つさせて　はつは゛いされる　M・FANを　みると　かんるいものて゛ある。たしかに　あつさは　うすいか゛、さ゛っしとしての「みりょく」や「ホ゛リューム」は　たシを　あっとうさせるものか゛ある

ほめられるとうれしくなってしまう。が、当然、なかには反論もあって「つまらなくなった」という人もいる。どちらも大切な意見で、どうつまらないのかが知りたかったりするんだ

FROM　ID　6029888　◆'92年04月
つつ゛き　◆　10日12時
Yonic Knight
それか゛　わさ゛わい(さいわい?)してか　オレは　もうM・FANとは　そうかんこ゛うからの　つきあいて゛ある。なんてこったい(にか゛)。こん月はMマカ゛もかってみたのて゛　おかねか゛　ホ゛ーンとふっとひ゛ました。・・・Mマカ゛はムックとなって　し゛ゅうし゛つした　ないようて゛　ふたたひ゛　とうし゛ょうしてくれることを　せつにねか゛う。Mファンは　Mマカ゛の分もしょって　これからはMSXかいをリート゛していかなければ゛　ならないのて゛　たいへんた゛とは　おもいますか゛　ほんとうに　か゛んは゛ってくた゛さい。
●は゜おは゜おさんの　いけんに　と゛うかんて゛す。アマチュアの　ゆたかな　はっそうを　はっきて゛きる　こ

担当がボードをのぞいていた4～5月にかけてちょうどMマガがムックになった時期だったので、こういうはげましの書き込みが多かったのだ。がんばらねば!!

FROM　ID　6029888　◆'92年04月
はし゛めまして!!2　◆　10日12時
Yonic Knight
の　せかい(ハ゜ソコンき゛ょうかい)は　いろんな　いみて゛　たのしいて゛す。なんの　せいやく(ハート゛としてて゛はなく)もなく、やりたいようにフ゜ロク゛ラムを　つくって　ハ゜ソコンのNETなと゛て゛　はっぴ゜ようて゛きる　この　せかいを　もっと　た゛いし゛にしていかなければ゛ならない。なんといっても　ケ゛ームせんようきとは　ちか゛って、し゛ふ゛んから　つくれるかんきょうに　あると　いうのを　わすれてはなりませんね。　<END>
●Mファンに　ちゃんとしたケ゛ームレヒ゛ューのコーナーもうけたりしないんて゛すか?イイとおもうのた゛か゛

起動すると言語が立ちあがるパソコンというのはMSXだけになってしまったような気がする。他機種の人のなかにはBASICの画面なんか見たことない人もいるに違いない

◎アートコンテスト審査結果速報!

リンクスが募集していたアートコンテスト(1月号に掲載)各賞が決定した。・入選(賞金5万円)各部門とも該当者なし。・準入選(賞金3万円)プログラム、CG部門は該当者なし。MUSIC部門「HUMAN VORTEX」岩本圭介さん(埼玉県)。・佳作(賞金1万円)プログラム部門「MAGNE BOY」沢田広正さん(埼玉県)。MUSIC部門「DANGER ZONE」福井英晃さん(大阪府)。以上は8月号で収録の予定。

●LINKSについてのお問い合わせは リンクスの入会方法などに関する質問は、〒604京都府京都市中京区烏丸通御池下ルリクルートビル8F　日本テレネット(株)リンクス会員課「リンクスMSX・FAN」係　☎0120-251-063(フリーダイヤル)

スーパー付録ディスクのフリーウェアを使ってみよう

1月号でも収録したMAGローダー、セーバー、Magicalの最新バージョンを入れたぞ。6月号のAEGといっしょに使えば、画像表示ファイラに早変わりする。詳しくはAEGのドキュメントを参照してくれ。

『PMext』は解凍ツール。『MAGローダー』はMAG、MAKI形式のCGを表示するツール。『MAGセーバー』はBSAVE形式のCGをMAG形式のCGに変換するツールだ。『Magical』はMAG、MAKI、PIC、などさまざまな形式のCGデータを表示する。『RINN35』はMAG形式のCG作品だ。

今月のフリーウェア一覧

●解凍ツール	PMext Ver.2.22 by Yoshihiko Mino
●グラフィックローダー	MAGローダー Ver.1.0 by MERON
	Magical Ver.0.21 by ぶっつけるん・ぺん+マサキ+CABIN'S Network
●グラフィックセーバー	MAGセーバー Ver.0.3 by MERON
●グラフィックデータ	RINN35 by Woody−RINN

※RINN35をのぞくすべてのフリーウェアはニフティサーブから転載しました。RINN35はCAT−NETから転載しました。

実験ディスクの作り方

フォーマットしたディスクを用意しよう。DOSを使ったことのない人でも大丈夫、付録ディスクにDOSのディスクを作るのに必要な2ファイルが入っているのだ。付録ディスクの大メニューにある『MSX−DOS』がその入口だ。

用意できたら、下のカコミを番号順に実行していってほしい。地色の青い部分にある赤文字が実際に打ちこむ文字になる。

❶ MSX−DOS(2)のディスクを作る

DOSのプロンプト(A>)が表示されている状態で下のコマンドを実行してコピーする。

```
★MSX-DOSの場合
A>COPY  MSXDOS.SYS  B:⏎
A>COPY  COMMAND.COM  B:⏎
★MSX−DOS2の場合
(ターボRユーザーはこちら)
A>COPY  MSXDOS2.SYS  B:⏎
A>COPY  COMMAND2.COM  B:⏎
```

❷ 付録ディスクからコピーする

実験ディスクを入れてリセットし、DOSを立ちあげたら付録ディスクに入れかえてコピーする。

```
A>COPY  PMEXT222.COM  B:⏎
A>COPY  MAGMX10.LZH  B:⏎
A>COPY  MAGSMX03.LZH  B:⏎
A>COPY  MG1.PMA  B:⏎
A>COPY  RINN35.LZH  B:⏎
```

❸ 漢字を表示できるようにする

漢字BASICのあるMSX(2+以降の機種には内蔵されている)では漢字が表示できる。

```
A>BASIC⏎
CALL  KANJI⏎
CALL  SYSTEM⏎
```

❹ PMextを自己解凍する

PMextは自己解凍するのだ。漢字モードになってないと読めないが、気にせず「Y」を選ぼう。

```
A>PMEXT222⏎
Extract(Y/N)Y
```

❺ 全部解凍してみよう

さて、最後の作業、圧縮されているファイルを解凍してしまうのだ。ここではワイルドカードを使ってファイル名を入力する手間をはぶこう。

```
A>PMEXT  *.LZH  *.*⏎
A>PMEXT  MG1.PMA  *.*⏎
```

まずドキュメントを読んでみよう

フリーウェアには本体とは別に「DOC」という拡張子のテキストファイルがある。これはドキュメント(ドックファイル)と呼ばれ、使い方などについて書かれている。このドックファイルはTYPEコマンドで表示することができるのだ。ただし、漢字BASICが必要だ。

❶ 画面の表示幅を変える

ほとんどのドキュメントが半角にして80字(漢字で40字)の表示幅で書かれているのだ。

```
A>MODE  80⏎
```

❷ ドキュメントを画面に表示する

ドキュメントを読んでみよう。CTRLキーとSキーでスクロールを止めるのを忘れずに。

```
A>TYPE  MAG10.DOC⏎
```

フリーウェア感想文(5月情報号)

5月号ではふだんなにげなくお世話になっている圧縮・解凍ツールのPMextを特集したのだ。いつもは解凍しかしたことのない人もファイルを圧縮させることによって、ディスクが整理されたはずだ。現に「ディスクが増えました」という喜びの声がたくさん届いている。

●PMarc

バグと思われるものがありましたのでレポートします。①拡張子が半角のひらがな、カタカナのファイルが圧縮できない。②サイズの大きいファイルでそのサイズまで圧縮がすんでいないのに「Disk full」などのエラーが出ずに正常終了してしまい、完全に圧縮できないことがある。

(福岡県/福井寛・?歳)

●PMCAT

PMCATはコピーしてからまえのファイルを消すのでデリートされたエリアをつめることができます。そこで、「91−10. PMA」、「91−11. PMA」、「91−12. PMA」の3つのファイルを指定しようとワイルドカードで「91−1?. PMA」としました。すると、「91−10. PMA」だけが「91−1P. PMA」と残り、あとは消えてしまいました。どうやらワイルドカードは使えないようです。

もう1つ、PMCATのSオプションのソート指定はファイル名のアルファベット順だけでなく、拡張子でのソートもできるとよいです(タイムスタンプでも)。

(神奈川県/清水茂孝・?歳)

☆現在、作者のYoshihiko Minoさんはもっと圧縮効率のよいツールを作製中だそうだ。

●フリーウェアについて 多くの人に使ってもらうことを目的に無料で提供されているソフトのことをフリーウェアと呼んでいる。改造や譲渡などは作者の希望にそう形で行い、十分に感謝して使おう。また、使用者にはバグの報告や感想などを作者に伝えるという大事な使命もある。今月のフリーウェアを使った人は感想をパソ天「フリーウェア感想文」係まで送ってほしい。誌面でも紹介していくぞ。

MAGフォーマット画像の鑑賞

1月号を持っている人はすでに知っていると思うが、MSXでPC−9801やX68000のCGを見ることができる。もちろん、解像度や色数の関係でオリジナルのままというわけにはいかないが、かなり近い状態で表示してくれる。とくにPC−9801で一般的な16色で描かれたものならインタレースを使用してほぼ完璧に再現できる。

こんなことができるのもMAGと呼ばれる共通の画像フォーマットがあるおかげなのだ。もう1つCGをMAGフォーマットにする利点がある。それはデータを圧縮してくれることだ。パソ通では電話料金は最大の天敵、アップロードするにもダウンロードするにも時間のかかる巨大なCGデータは可能な限り圧縮してしまうに限るのだ。それに、ディスクのなかにたくさんのCG(20枚くらい)を置いておけるというのも魅力だしね。

MAGローダーを使って楽しむ

MAGローダーでCGを表示するだけなら、

A>MAG　*.*⏎

でディスクにあるすべてのCGを自動的に表示してくれる。拡張子がMAG/MAX→MKI→SC?の順番でディスクのなかをさがして表示するのだ。それぞれの拡張子の意味は「MAGローダーの使用例」を見ればわかるだろう。

MAGは当然MAGフォーマットのCG。MAXは自然画(SCREEN10、11、12)など他機種と互換のないCG、MSX2で見ようとすると自動的にSCREEN8に変換して表示される。MKIはMAGの前身である画像フォーマットで草ネットの「マキちゃんNET(クローズド)」のメンバーが開発したことからこの名がある。今回CGデータを収録したWoody−RINNさんはMAGフォーマットの開発時の中心メンバーだったそうだ。そして、SC?はBSAVEのデータ(ベタセーブとも呼ばれる)。?はそれぞれのSCREEN番号が入るのだ。ただし、SCREEN10〜12はA、B、Cとなる。

では、実験ディスクを入れて本文3行目のように入力してCGを表示してみよう。

うまく表示されただろうか?楽しみを奪わないように誌面ではディスクに収録したRINN35のグラフィックは掲載しないので自分のモニターでじっくり鑑賞してみてくれ。

さて、画像が表示されたら「MAGローダーのオプション機能」にあるキーを押してみよう。

たとえば、Lキーを押してみると画像が左端に表示されるはずだ。Mだと中央に、Rだと右端に表示される。インタレースをやめたいな、と思えば1キーを押せばちらつきがなくなるし、パレットを変えたければ6〜9のキーを押せばいい。Kキーを押すとワクが表示されカーソルキーでワクを動かすことができるようになる。リターンキーを押すとワクで囲まれた部分の拡大をはじめるぞ。

表のほかにもいくつかのキーがあるので詳しくはドキュメントを参照してほしい。また、これらはオプションとしてコマンドのうしろに「/〜」として付けても同様に動作する。

MAGローダーのオプション機能

キー	機能
W	横640ドットの画像を512ドットに圧縮して表示する
L、M、R	左端、中央、右端に画像を表示する
U、A、D	上、中央、下に画像を表示する
@	くり返し表示する
K	拡大モード
O	200ラインを212ラインにする
N	画面下にファイル名を表示する
S	スクリーンモードの強制指定
T	表示時間の指定
V	2+以降の機種をMSX2として処理させる
X	MSXフラグをOFFにする
Z	強制的に200ラインモードにする
0	表示ページを0にする
1〜4	インタレースの有無を指定する
5	パレット0を黒にする
6〜9	パレット設定値を変える

MAGローダーの使用例

A>MAG　*.MAG(MAGのデータ)
A>MAG　*.MAX(機種依存MAGのデータ)
A>MAG　*.MKI(MAKIのデータ)
A>MAG　*.SC?(BSAVEのデータ)

MAGセーバーを使ってデータを作る

自分で描いたグラフィックを多くの人に見せたいのなら、MAGフォーマットにするといい。MAGセーバーはBSAVE形式のCGをMAG形式に変換してセーブするためのツールだ。

使い方は使用例にあるように、

A>MAGS　*⏎

ですべての「SC?」の拡張子のファイルをセーブできる。実行してみれば、グラフィックを表示して停止するのがわかるだろう。このとき、Cキーを押せばセーブせずにつぎを表示するし、リターンキーでセーブ、CTRL+Cキーで終了する。

注意することは「SC?」の?はSCREEN番号と一致しなければならない、ということ。パナソニックのグラフィックツールは「PIC」という拡張子でSCREEN8のCGがセーブされるが、この場合は

A>REN　*.PIC　*.SC8⏎

として拡張子を変更してやらねばならない。そののち、

A>MAGS　*.SC8⏎

でセーブしてやればMAGフォーマットのCGのできあがりだ。

また、オプション機能にもあるように18文字以内のメッセージも入力できる。

MAGセーバーのオプション機能

キー	機能
N""	半角18文字以内のメッセージを"と"の間に書きこめる。ただし「"」と「/」の文字は使えない

MAGセーバーの使用例

A>MAGS　*(すべての「SC?」の拡張子のファイルをセーブする)

◉ドキュメントの郵送　漢字BASICのないMSX2の人たちのためにドキュメントを実費で郵送することにした。今月号のドキュメントがほしい人は250円切手を貼った返信用の封筒(横120ミリ、縦235ミリより大きいもの)に住所、氏名を明記して次号の発売日(7月8日消印有効)までにパソ天「7月号ドキュメント希望」係まで送ってくれ、いっしょにパソ天の感想なんかも書いてくれるとうれしいぞ。

Magicalを使って鑑賞する

画像フォーマットにはMAGのほかにいくつかある。PC−9801は標準では16色しか表示できないのでMAGがメインなのだが、X68000やFM TOWNSといった機種では「PIC」と呼ばれる画像フォーマットが主流なのだ。PC−9801でも最近はフレームバッファ(1677万7216色同時表示)を使用した作品を見かける(RINNさんももっぱらこれ)。

このPICもMAGも表示できるように、と作られたのがMagicalだ。基本的には、

A>MG1　＊.＊⏎

で順番にCGを読みこんで表示してくれる。対応しているのは使用例にある画像データだ。

このMagicalもMAGローダ一同様、BSAVEの場合は拡張子の最後の文字によってSCREENモードを切りかえるので、かならず、最後の文字は作製したSCREEN番号でなければならない(SCREEN10、11、12はA、B、C)。

うれしいのはグラフサウルス「SR?」の拡張子のデータにも対応していることだ。ただし、圧縮セーブには対応していないので注意。また、「PL?」のパレットデータが必要となるのはいうまでもない。

MAGローダーと違って、オプション機能はコマンドの後ろに付けることで動作する。たとえば、「RINN35」をくり返し表示させたいと思ったら、

A>MG1　RINN35.MAG　J⏎

となる。

そして、現在表示されているMAGやPIC、グラフサウルスのデータをBSAVE形式でセーブする機能も備えている。ただし、SCREEN5のモードには対応していない。表示されているときにF1キーを押すとセーブされる。注意しなければならないのは拡張子が強制的に決定されるので、同名のファイルは上書きされてしまう点だ。

以上、早足で紹介したがPICに関しては次号で詳しくやるつもりだ。また、最後になったが今バージョンのMagicalは91年10月に不慮の事故で亡くなったぶっつけるん・ぺん氏の遺品のなかからソースリストなどをさがし出し、解析した結果できあがったものだ。バージョンアップへ尽力したCABIN−NETのちゃうっ氏とマサキ氏のお二人に心から賛辞を贈りたい。

Magicalのオプション機能

K	キー入力待ちをせずにつぎつぎ表示する
J	くり返し表示する
M	メッセージを表示しない
H	自然画をスクリーン8で表示する
R	右端によせて表示する
L	左端によせて表示する
RL	中央に表示する

Magicalの使用例

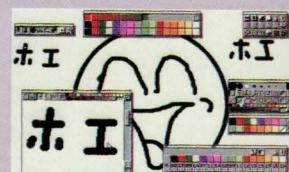
A>MG1　＊.SC?(BSAVEのデータ)
A>MG1　＊.MAG(MAGのデータ)
A>MG1　＊.MKI(MAKIのデータ)
A>MG1　＊.PIC(PICのデータ)
A>MG1　＊.SR?(グラフサウルスのデータ)

知っているとちょっと自慢できるMAGのいろいろ

MAGは「マキちゃんグラフィック」の略でマキちゃんNETでRINNさんを中心に開発された画像フォーマットだということは先に説明した通りだ。その一方でRINNさんはグラフィックツールも開発している。これは鮪(まぐろ)ペイント(MPS)と呼ばれ、多くのPC−9801ユーザーの間で使用されている。さすがに、みずからCGを描くだけあって使いやすさには定評があるのだ。

もう1つ、似非(えせ)キースというベストセラーCGツールも存在する。これはCGツール、PSM(JICC出版)を見本にタイルパターンなどの機能を充実させてイチから作ったもので、hirononさんが開発した。非常に使いやすく、ハードディスクにインストールして使用すると快適である。

そして、16色のCGの世界はさらなる広がりを見せている。ANIMAX(アニマックス)と呼ばれるCGアニメの世界がそれである。これはシナリオファイルと呼ばれる画像表示のタイミングや長さなどを書きこんだ情報を元にCGをつぎつぎに表示してアニメーションしてしまおうというものである。CGコンテストの紙芝居部門に一脈通じるものがないでもないが、だれにでも容易に(プログラムの知識なしに)CGアニメが作れるという点がすばらしい。

CGアニメのツールとして、もう1つある。未沙(みさ)ちゃんびゅーあーというのがそれである。こちらはMISAフォーマットの画像データを読みこんで表示させるツールでANIMAXにくらべて表示画像がちいさいので少々迫力に欠けるかもしれないが、もっとも手軽にCGアニメが楽しめる。

↑似非キース。ウィンドウを開いて数々の機能を使用する

↑鮪ペイント。特殊機能が差分システムによって供給されている

これらのツールのほかにもどんどん便利な差分システム(ツールに上乗せしていく形でサポートされるソフト類のこと)が数多く存在している。たとえばルーペ機能1つとってみても、ツールに附属のものからCOPYキーを押すだけで動きはじめる常駐ルーペまである。そのほかにもぼかしの機能やグラデーション、レリーフまである。こういうツールの豊富さをまのあたりにするとさすがPC−9801と思う。MSXにもフリーウェアですばらしいグラフィックツールがあればいいのに……。

作品名：D&C　作者:XXXs

ショップの店頭に展示されているパソコンを見つけて、触って(DIRと打ちこむ)、友達に呼ばれて帰っていく、という一連の動作をアニメーションしている。写真ははじめのシーン(パソコンを見つける場面)から。

←ANIMAX自体はまだまだ、進化していく過程にある

●投稿募集中!
①草ネットタウンページ→草ネットのシスオペさん、ネットの紹介文を送ってね。②パソQ→パソ通の疑問はこちらへ。③フリーウェア感想文→その名の通り感想文を送って。④パソ天フリートーク→パソ通に関するなんでもありのコーナー。採用者にはテレカをプレゼント(①はのぞく)。あて先は、〒105東京都港区新橋4−10−7　TIM　MSX・FAN編集部「パソ通天国」それぞれの係まで。

ほほ梅麿の CG CONTEST

CGコンテスト

付録ディスク
→P118の「スーパー付録ディスクの使い方」参照

毎月たくさんの作品が送られてくるでおじゃるが、今月はかなりハイレベルだったぞよ。今後も、レベルの高い作品を描いてほしいので、マロの知っているテクニックを教えるぞよ。

賞金&賞品システム

ＣＧコンテストに掲載された作品は梅麿をはじめとするビッツーＣＧチームの５人が評価します。５人が５つの項目につき１～５点の５段階で評価したものの合計点が高いほどランクも高くなります。５つの項目は、紙芝居部門は構図・色彩・魅力・演出・技術、イラスト部門は構図・色彩・魅力・背景・表現力となっています。

	①恐竜のタマゴ	②ゾウのタマゴ	③ダチョウのタマゴ	④カエルのタマゴ	⑤メダカのタマゴ
ランク	100点以上 超すばらしい作品に与えられる、師範代格の称号。	80点以上 並みの努力ではもらえない、優秀な作品に与えられる。	60点以上 これからに期待する、ちょいウマの作品に与えられる。	50点以上 いわゆる並の作品に与えられる。オール２的な称号。	40点以上 まだまだ未熟だが光るところのある作品に与えられる。
賞品&賞金	イラスト部門は現金1万円。紙芝居部門は現金2万円。	イラストは現金５千円。紙芝居は１万円以内のソフト。	イラスト、紙芝居ともディスク５枚＋Ｍファンテレカ。	イラスト、紙芝居ともディスク１枚＋Ｍファンテレカ。	イラスト、紙芝居ともＭファンテレカ。

梅麿　CG講座をもっと続けてほしいという内容の手紙がジャンジャン届いてるマロ。

のぐりろ　じゃあ、ぼくちんが、かわいい動物の描き方を教えてあげるも～ん。

ファンキーK　いや、そんなのより、K流メカの描き方をおしえてあげるぜ！

Dr．S　もっと基本的なことで、役にたつテクニックとかがいいような……。

アニイ！　手紙だと、みんなマウスの使い方を教えてほしいみたいだけど……。

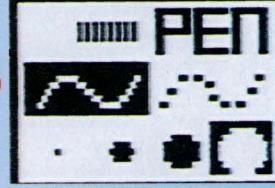
Dr.S　マウスの基本は「習うより慣れろ」だから、根性いるんだよね。

梅麿　じゃあ、質問も多いようだし、マウスがうまく使えなくても描けるりんかく線のちょっとしたテクニックを教えてあげるというのはどうでおじゃるかな？

全員　賛成！　やっぱり基本ができてないとだめだからね。ほかにも聞いてみたいことがあったら手紙を送ってね。

Point1 ★太いペン先を使用する

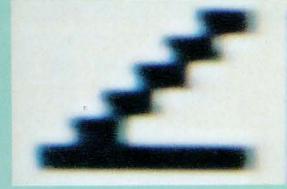
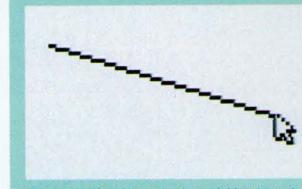
マウスに慣れるまでは、手で描いたほうがはやいと思ってしまうものでおじゃる。でも、扱いに慣れていくにしたがって手で描くスピードよりもはやく描けるようになるのでおじゃるが、どうしても思い通りのりんかく線が描けないときは、ペン先を太くして描いてみるといいぞよ。まずは、おおまかにりんかく線を描くマロ。だいたいの感じがわかる程度でかまわないでおじゃる。つぎに、この太いりんかく線をルーペの機能を使って拡大するぞよ。あとは、いつもやっているりんかく線の修正のつもりで、太い線から１本のりんかく線にしていくのでおじゃる。

↑まずペンウインドウのなかから、このペンの大きさを変えるアイコンを選ぶぞよ

↑下半分がペン先を選ぶ部分なので、ここから右はしの大きい「●」を選ぶマロ

↑これで描くと、こんなふうに太い線が描けるようになるのでおじゃる

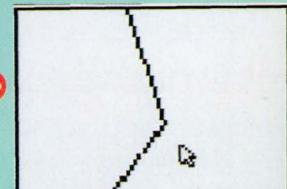
→その太い線でおおまかにりんかく線を描いて、ルーペ機能を使いながら修正していくぞよ

Point2 ★短い直線を組合わせて描く

左で紹介したほかにも、短い直線をいくつもつないでいってから、仕上げていく方法もあるぞよ。この方法は、細かい場所などを描くときに利用すると便利でおじゃる。まずは、ペンウインドウのなかからコネクトラインを選ぶぞよ。これは、直線を引くときに、始点と終点を決めるだけで直線を引くことができる機能でおじゃる。たとえば、円を描く場合なら、この機能を使って短い線をいくつもつないでいきおおまかに円を描くマロ。この状態では凸凹したきたない円なので、ルーペ機能を使い拡大してすこしずつ根気よく修正していくのでおじゃる。ただし、相当な時間がかかってしまうので、この方法はあまりおすすめできないぞよ。ここで紹介している機能は『グラフサウルス』のものでおじゃるが、ほかのグラフィックツールにもかならずおなじ機能があるはずなので、マニュアルをよく読んでみてほしいぞよ。

↑まず、ペンウインドウのなかからコネクトラインのアイコンを選ぶぞよ

↑この機能を使って、短い直線を組み合わせてりんかく線を描くマロ

→ルーペ機能で拡大してみるとこんなふうになっているので、根気よく修正していってたもれ

おしかった人たち

●イラスト部門（構図・色彩・魅力・背景・表現力）<北海道>『HUNTER』木元覚（１・１・１・１・２）『歴史を見つめるかかし』オツベル二堂（２・１・２・１・２）<青森>『惑星探査ロボット』S・タトゥーヤ（３・１・２・２・２）<宮城>『らんま１／２』通大寺秀雲充光（１・１・１・１・２）『ちょっとあんたたち、なに見てんのよ!!』シュトック・カート（２・３・２・１・２）<茨城>『星がふる夜』NTC（２・１・１・２・１）『最後の晩餐』KURAMA（１・１・２・１・１）

登場人物紹介

梅麿　本コーナーの中心人物。得意な分野は当然女の子

ファンキーK　髪の毛が立っているけど本当はやさしい

のぐりろ　ふだんは知能を失っているがときどき正気に戻る

アニイ！　ビッツーでは数すくない、まともな人物(うそ)

Dr. S　なぜかことわざが好きという不思議な新人

イラスト部門

梅麿　今月のイラスト部門に送られてきた作品を見ていて思ったのでおじゃるが、最近は常連の人たち以外の作品のなかにもすばらしいものが多くなってきたでおじゃる。

アニイ！　みんなが常連の人たちの作品から何かをつかんで、自分流に作品のなかに取り入れてきたってことかな。

ファンキーK　というよりも、今までにない描き方を独自にあみ出してるって気がするぜ。斬新(ざんしん)な作品が多くなったのがいい証拠だぜ！

のぐりろ　そうでしゅ。今までだと、ただ個性的な作品で終わっていたようなものでも、最近では完全に自分のものにしているって感じがするじょ。

ファンキーK　このままみんなが上達していけば、なかにはプロとしてCGを描くことになる人も出てくるかもしれないぜ。楽しみ、楽しみ……。

Dr. S　そのとおりかもしれませんね。

のぐりろ　ぼくちんもみんなに負けないように、もっともっと精進(しょうじん)するじょ～！

青森県・小沢達郎　Summer Vacation (with Honda S600)
（グラフサウルス使用／SCREEN7）

総合109点

女の子と赤いオープンカーが、なにかドラマチックなものを予感させてくれるぞよ。この作品は、とにかく細かいところまでていねいに描かれているところに好感がもてるマロ。バンパーに映りこんだ風景までしっかりと描かれているのには脱帽ものでおじゃる。個人的に、女の子の胸が大きくないところもいいぞよ。㊕

優秀者のテクニックを盗め！

この作品がすばらしいことのひとつにほどよく描きこまれているということがあげられるでおじゃる。テーマに不釣り合いなほど描きこまれていても、ダメでおじゃる。よくこのCGを研究してたもれ。

←バックミラーに映ったものまで描かれている

青森県・小沢達郎　机の上の小さな世界（1/24 LOTUS Super Series II）
（グラフサウルス使用／SCREEN7）

総合102点

この作品も上と同じ作者の作品マロ、まったくちがったタッチで描かれているところに実力を見せつけられた思いがするぞよ。それぞれの物体が持っている質感というものをよくわかっているからこそ描くことができた作品でおじゃる。なにもいうことはないぞよ。このまま精進してたもれ。㊕

優秀者のテクニックを盗め！

よく見てもらうとわかると思うでおじゃるが、微妙な影の付けかたによって、まるで本物のような質感をだしているぞよ。このように描くためには物体をよく観察、研究することが大切でおじゃる。

←りんかく線をうすい色で描くことで立体的に

岐阜県・日本製　水遊び
（グラフサウルス使用／SCREEN7）

総合95点

これはめずらしいぞよ。今まではじめてのたて画面作品でおじゃる。モニターをたてにして描いたのかどうかは作者の手紙には書かれていなかったでおじゃるが、苦労がうかがわれるでおじゃる。たての作品のため女の子が大きく描くことができ、結果としてイキイキとした女の子がよい印象を持たせる作品になっているでおじゃる。㊕

優秀者のテクニックを盗め！

画面いっぱいに人物を描く場合、何を見せたいのかはっきりさせてから描くことが大切でおじゃる。この作品では女の子の表情をメインに持ってきているために、つられて体の動きも生き生きと伝わってくるでおじゃる。おっぱいもグーぞよ。

←タイルパターンをうまく使っているぞよ

おしかった人たち

<埼玉>『修行』たんちょくん(1・1・2・1・1)<東京>『思索』がんばれ若瀬川(2・1・2・2・1)<神奈川>『ブラックタワー』KITA(1・2・1・1・2)『海へいこうか』TATU(2・2・2・1・3)『魔法の国へようこそ』S・YACHIDA(1・1・1・1・1)『光に背をむけて…』RIE(1・1・2・1・1)<山梨>『静物の中の生物』T 2(1・1・1・1・1)

おしかった人たち

<長野>『メイ・マー』MAGO(1・2・2・2・3)『受賞』Freedom(1・2・1・1・2)『思い出の黄砂』紙祓一成(2・2・2・1・2)<静岡>『愛しの政四郎様from戦国ソーサリアン』やぶのあわづ(2・1・3・2・2)<愛知>『自分～ささやかな小指』よしゅあ(1・2・1・1・2)『F・F・III』K・佐野(2・1・3・2・2)<京都>『素顔』金欠病患者(2・2・1・1・1)

(グラフサウルス使用／SCREEN7)
墜落の前
愛知県・加藤由紀子

総合87点

かなり力の入った作品ですね。さらにうまくなるためには、デッサンの勉強をやってみるのもいいと思いますよ。㋐

愛知県・てぐてぐ　WELL COME
(グラフサウルス使用／SCREEN12)

総合93点

なんだかあやしいふんいきのする絵ですね。遠くに見えるお城のなかでは何が行なわれているのか？　手前のピエロ(カカシ？)のグラデーションが、いかにもSCREEN12で描かれているようでいいと思いました。㋐

(グラフサウルス使用／SCREEN7)
サクラチル
大阪府・斉藤明子

総合77点

背景は奥のほうほどぼやけて見えるから、奥のほうは薄い色を使うようにすると、もっと奥行きがでるようになると思うぜ！Ⓚ

(グラフサウルス使用／SCREEN7)
柊 美緒
兵庫県・橘勝巳

総合76点

春のふんいきがよくでている作品だと思います。光の表現をもっとやわらかくするといいと思います。教訓「春はかげろう」(意味不明)Ⓢ

総合89点

東京都・花園麗(FA・YUI・LEE)
N.K.O.T.BのJOE McINTYRE
(グラフサウルス使用／SCREEN7)

各所にタイルパターンがバランスよく使われているために、作品としてかなりまとまっていると思うぞよ。とくに、はだ色のために用意されたタイルパターンがうまく使われていることに感心したでおじゃる。㊚

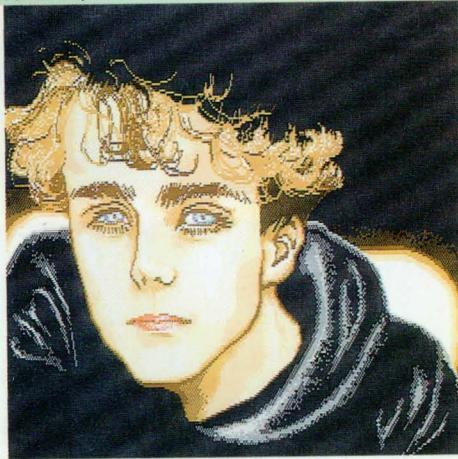
(グラフサウルス使用／SCREEN7)
いってらっしゃいにゃ～～ん！
広島県・亜ず

総合78点

ぼくちんは、このねこのキャラクタが気にいったでしゅ。この個性的な画風を大切にするといいと思うにょ～ん。㋹

北海道・くぢらMK₂
モーニングバイク&ノーヘルさん
(グラフサウルス使用／SCREEN7)

総合88点

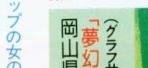
はっきりいって、どアップの女の子よりも背景のほうがうまく描けていると思う。雲のあいだから太陽の光がさしこんでいるところなんて、身震いするほどカッコイイ。これで、左側の女の子とオートバイのデッサンがくるっていなければ最高だぜ！Ⓚ

長野県・永井和紀
Hello Avenue!
(グラフサウルス使用／SCREEN8)

総合70点

どことなく事件のにおいのする絵だじょ～ん。この女の子をたすけるんのはぼくちんでし。㋹

茨城県・くにはる
コンヤ ノ オカズ ハ？
(DD倶楽部使用／SCREEN5)

総合75点

すごく大胆な描き方ですね。もうちょっと中間色を使うと見やすくなると思いますです。㋐

(グラフサウルス使用／SCREEN7)
「夢幻」① ー初夏ー
岡山県・Daisuke

総合84点

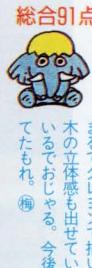
微妙な緑色をうまく使い、森の深さを表現していますね。さわやかだなー。教訓「色にもいろいろあるけれど」(ますます意味不明)Ⓢ

おしかった人たち

<大阪>『にせもの』血をまく紅きハリケーンぴそなめZ(2・3・3・1・2)『In Chaina 2』J 0 3 SPW(2・2・1・2・2)<兵庫>『ドラゴンバスター』中澤摩天楼(2・1・2・1・1)『夫婦岩』トトロ(2・1・2・1・1)『南雲と太陽』まっちゅ(2・2・2・2・2)<鳥取>『山と海』ん(1・1・1・1・1)<広島>『鏡』みち(1・2・2・1・2)『空の旅人』三好盛久(2・1・1・1・2)『これが私だ!!』NARCH(1・1・2・1・1)

おしかった人たち
<福岡>「風の人」DANK(2・1・1・1・2)<佐賀>「ADVENTURER」トロ(2・1・1・1・1)<長崎>「落としごの世界」ん(1・1・3・1・2)<熊本>「思い出」SHOWN(1・1・1・1・2)<鹿児島>「Rough kids」黒猫(2・2・2・2・1)「ドレスアップ」夕夜(1・2・2・1・1)

東京都・人
カラスよ天まで
(グラフサウルス使用／SCREEN7)

総合75点
はだの色のグラデーションにくらべて、服の影が単調に見えるのがちょっと残念だったぜ！ⓚ

広島県・浅井主税
CONAN
(パナソニックシステムディスク使用／SCREEN8)

総合65点
力強さのなかにやさしさを感じるじょ。ちょっと背景に暗い色を使いすぎているでし。ⓝ

静岡県・ホルスタイン渡辺
めざし
(F1ツールディスク使用／SCREEN7)

総合86点
うっ、こっちの目まで痛くなってきやがるぜ。でも、すごくうまい絵なのでゆるしてやるぜ！　残酷だけどコミカルだし……ⓚ

神奈川県・フリント
WOMAN
(F1ツールディスク使用／SCREEN7)

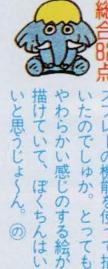
総合82点
髪の毛の質感がすばらしいと思います。これで背景もきちんと描いていれば評価も上がったかも。教訓「逃がした恐竜は大きい」ⓢ

総合91点
まるでクレヨンで描いたような感じがすごくいいと思うぞよ。木の立体感も出せているし、人物のデッサンもしっかりしているでおじゃる。今後は、ほかのタイプの絵にも挑戦してみてたもれ。(梅)

新潟県・佐藤豪　森
(グラフサウルス使用／SCREEN5)

京都府・三浦一誠
森の少女
(グラフサウルス使用／SCREEN7)

総合78点
女の子のキャラクタは、なかなかよく描けていると思うよ。でも、背景の色が濃すぎるところがちょっと気になるところかな。㋐

大阪府・ちづかの弟
スプレー(女性版)
(グラフサウルス使用／SCREEN7)

総合82点
スプレーの機能を使って描いたのでしゅか。とってもやわらかい感じのする絵が描けていて、ぼくちんはいいと思うじょ〜ん。ⓝ

大阪府・ちづかの弟　地球を歩こう
(グラフサウルス・パナソニックシステムディスク使用／SCREEN7)

総合91点
手前の人物(ロボット？　どっちでもいいけど)が、こまかいところまで手抜きをせず描かれています。グラデーションを効果的に使い、うまく立体感をだしているところもポイント高いですよ。バックの地球はなくてもよかったかもしれないです。㋐

紅の豚CGコンテストしめ切りせまる！

Mファン、テクポリの合同企画『紅の豚』CGコンテストのしめ切り、6月15日(必着)がいよいよ迫ってきた。まだ、描いてないという人は大急ぎで作品を完成させてくれ。紅の豚を知らないという人はアニメージュでも読んで勉強してね。7月18日公開の宮崎アニメだぞ。選考には紅の豚を制作しているスタジオジブリも参加するので、ハイレベルな作品でアニメのプロの目をまん丸にしちゃってくれ。豪華賞品を用意してキミの参加を待っているぞ。

応募規定

宮崎駿監督作品『紅の豚』公開を記念して月刊『テクノポリス』と合同のCGコンテストを行います。応募作品は機種を問わず選考します。最優秀作品におくられる「大賞」をはじめ計123名の方に賞金、賞品がおくられます。

★応募の方法
- 『紅の豚』をテーマとした未発表のCG作品(イラスト)に限ります。
- CGツールは特に限定しません。
- 応募作品をセーブしたフロッピーディスクと一緒に下記必要事項を明記した用紙を同封してください(80ページの投稿応募用紙でも可)。①住所、②氏名、③電話番号、④年令、⑤職業、⑥性別、⑦作品名、⑧使用したツール名、⑨ロードの方法、⑩SCREEN番号
- 応募作品のしめ切りは1992年6月15日です。発表は1992年8月7日発売予定のMSX・FAN9月情報号で行います。

★作品の選考と賞品
- 選考はスタジオジブリ制作部長・高橋望、ビッツー開発企画課主任・梅麿、ライトスタッフ開発本部・木村明広、テクノポリスCG選考委員・斉木はるか、MSX・FAN編集長・北根紀子、テクノポリス編集長・松井宗達、の5人で行われ、以下の賞を決定します。
- 大賞……すべての応募作品のなかから最優秀作品に5万円とソニーのペン入力電子手帳『PalmTop』がおくられます。(1名)
- Mファン賞……MSXで描かれた作品のなかで優秀作に3万円と『PalmTop』がおくられます。(1名)
- テクノ賞……MSX以外の機種で描かれた作品のなかで優秀作に3万円と『PalmTop』がおくられます。(1名)
- 佳作……上記3賞以外の優秀作品に『紅の豚卓上時計』がおくられます。(20名)
- 参加賞……応募された全員のなかから抽選で『紅の豚ノート』、『紅の豚下じき』のいずれかがおくられます。(100名)

★そのほか
- 作品を応募される場合は封筒の表に赤ペンで「フロッピーディスク在中」、「二ツ折厳禁」と明記してください。また、応募されたディスク等は返却いたしません。
- 入賞した作品の版権は徳間書店インターメディア㈱に帰属するものとします。

★あて先
- 東京都港区新橋4－10－7　徳間書店インターメディア　MSX・FAN編集部　ほほ梅麿のCGコンテスト「紅の豚」係(〒105)

おしかった人たち
●紙芝居部門(構図・色彩・魅力・演出・技術)<山形>「か、顔が！」ハロウィンの星(1・2・2・3・2)<東京>「日光の思い出」さいどん(1・1・2・2・1)「夜店の思い出」MAKOTO(1・1・2・2・1)

おしらせ

「THE LINKS杯争奪CGコンテスト」が、THE LINKSで行われています。このコンテストはリンクス会員でなくても応募できるので、このコーナでウデをみがいているみんなも参加してみてはいかがでしょう。くわしい募集要項などは100ページからのパソ通天国をご覧ください。

梅麿　4月号で募集した規定部門のテーマは「自分を描いてみよう」だったでおじゃる。「西田ひかる」のテーマで募集したときもそうだったのでおじゃるが、イラスト部門に投稿が集中してしまい、なかなか作品が集まらないのが悩みのタネでおじゃるな。もっと投稿してくれるとうれしいマロ。

のぐりろ　きっと自分の顔をみんなに見せるのがはずかしいんだじょ～ん。

ファンキーK　おまえみたいな顔をしているヤツばかりとはかぎらないんだぜ！

のぐりろ　それはいったいどういう意味でしっ!!

東京都・宇宝秀行
びっくりしたなモウ！
（グラフサウルス使用／SCREEN７）

総合91点
キミはきっとオレ様と同じように、鋭くとぎすまされた感性の持主と見た。こういった絵は、描きたくてもかんたんに描けるものではないぞ。これから先のキミの作品におもいっきり期待しているぜ！Ⓚ

鳥取県・猪口亮
RYO INOGUCHI
（グラフサウルス使用／SCREEN７）

総合90点
うまいですね。こんなにうまいと、写真とくらべてみたい気になってしまいます。本当にこんな顔をしていたらちょっとコワイかもしれませんけどね。でも、たった一色でここまで描いてしまうテクニックはすごいです。Ⓐ

静岡県・ホルスタイン渡辺
ホルスタイン渡辺
（F1ツールディスク使用／SCREEN7）

総合92点
ホルスタイン渡辺という名前からは想像もできなかったほどイイ男でおじゃるな。すました顔のなかに、なにか変態っぽさ（ゴメン）がうかがえなくもないぞよ。それはともかく、この絵を特徴的にしているのは色の境界線を濃い色で描いているところでおじゃるな。おもしろい効果ぞよ。梅

明日のCGコンテストを考える　新部門は『ぬりえ部門』に決定！

梅麿　5月号でもうけた「規定部門」は、好きな動物というテーマを最後に消滅することになったぞよ。かわりに「ぬりえ部門」が新設されるでおじゃる。

ファンキーK　毎月、オレたちが用意したぬりえに色をつけて投稿してくれればいいぜ！

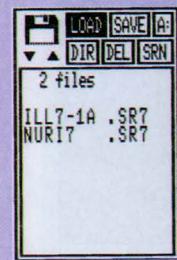
Ｄｒ.Ｓ　でも、ぬりえのデータを使えるのは『グラフサウルス』を持っている人たちだけだし、また投稿がすくないかも……。

アニイ！　どのグラフィックツールでも使えるようにしたいとは思っているんだけどね。

のぐりろ　今月のデータは『Ｆ１ツールディスク』でも、BASICで呼びだせるじょ（下らん外参照）

全員　というわけで、今月からぬりえ部門がはじまります。付録ディスクに収録されているぬりえデータに色をつけて送ってください。しめ切りは7月8日消印有効、掲載は10月号です。

付録ディスクのぬりえデータをグラフサウルスで読みこむ

ぬりえ部門に使用するデータを付録ディスクに収録しました。やり方は、フォーマット済みのディスクを用意して付録ディスクのＣＧコンテストを選び画面の指示にしたがってください（119ページ参照）。できあがったディスクは、カーソルキーの上下で見たいＣＧを選択し、スペースキーで決定すれば作品のコメントが表示され、ここでもう一度スペースキーを押すとＣＧが表示されます。ＥＳＣキーを押せば前の項目にもどります。グラフサウルスのSCREEN７で「ＮＵＲＩ７」を読みこんでください。これがぬりえ部門用のグラフィックデータです。

グラフサウルスの「ＳＣＲ」で読みこむ

すると、このようなりんかく線のぬりえ部門用のグラフィックデータが表示されます

Ｆ１ツールディスクでぬりえデータを読みこむ

Ｆ１ツールディスクで「NURI７．SR７」を読みこむためには拡張子を変えてやる必要があります。①BASIC上で「NAME "NURI７．SR７"AS"NURI７．SC７"」と打ちこんでリターンキーを押します。②Ｆ１ツールディスクを立ちあげて、SCREEN７の画面にします。③ロードセットを「G-Editor」から「BASIC」にします。④ロードを選ぶと「NURI７」が出てきます。⑤ロードを完了すると黒いバックに表示されます。

梅麿　紙芝居部門への投稿は、どうも増えないでおじゃる。イラスト部門にくらべて労力がかかることは事実でおじゃるが、もうちょっと投稿が増えるとうれしいでおじゃるが……。

アニイ！　毎月投稿してくる人もいることはいるけどね。

ファンキーK　けど、今月の作品はよかったんじゃないか。

のぐりろ　シリーズ3作目なんていうのもあるでし。

Dr. S　もっとかんたんに紙芝居が作れるツールなんていうのがあるといいのかも……。

全員　お前、作れ!!

沖縄県・新垣誠悟　学校内のにわとり

（F1ツールディスク使用／SCREEN5／9分の1画面サイズ）

【ストーリー】にわとりにバケツをぶつけられた女の子。怒った女の子はつかまえようと悪戦苦闘。しばらく逃げまわっていたにわとりだったが、とつぜん女の子の前にやってきてあいきょうをふりまきはじめた。しかしもう遅い。いかりのキックがさくれつした！

総合108点

軽快なテンポで進み、ギャグのセンスと切れもばつぐん。その上、グラフィックもきれいときている。この作者には、なかなかもってあなどれないものがあるぞよ。きっと、アニメ制作の知識があるはずでおじゃる。でも残念なことに、キャラクタが某マンガにそっくり。今度はオリジナルのキャラで作ってたもれ。㊕

三重県・FRIEVE　圭一愛の物語III

（F1ツールディスク使用／SCREEN5／9分の1画面サイズ）

【ストーリー】今日はバレンタインデー。期待でいっぱいの圭一の前に、クラスメイトの女の子がやってきた。「圭一くん。これ、あそこの彼にわたしてね」。泣くな圭一！

総合65点

第3部にして、ついにパワーダウンしてしまったようだ（まさかとは思うけど第4部もあるのかな）。前作までのファンタジーものの続きで作ったほうがよかったような気がする。テンポの悪さもいけないな。教訓「紙芝居の下にぜったいどじょうはいない」（もうヤケクソ!!）Ⓢ

東京都・木村隆夫　KA・SA

（グラフサウルス使用／SCREEN5／12分の1画面サイズ）

【ストーリー】雨やどり中の女の子に親切な人がカサを差しだす。でも女の子は受け取らない。すると、その人はカサをにぎらせ走り去った。女の子の手には破れたカサが……。

総合64点

この作品には2重スクロールする部分なんかもあって技術的にはなかなかすばらしいものがあるんだけど、それがいかされていないような気がするぜ。それにグラフィックがきたないのもいけない点だぞ。ここらへんを頭にたたきこんで次回作を作ってみてくれ。Ⓚ

CGコンテストへの投稿大募集！　応募要項の詳細は81ページ

グラフサウルスのちょっとイイ話

『グラフサウルスVer.2.0』でRAMディスクを使う方法。まず、ターボRでMSX-DOS2を立ち上げる。ここでRAMDISK　1000と入力。グラフサウルスと入れかえ、AUTOEXECと入力して立ち上げる。デバイス名に「H：」があるので、これをユーザーディスクのかわりに使うと速くて快適。ただし電源を切るとデータが消えるので、やめるときはかならずフロッピーディスクにセーブすること。〔情報提供〕茨城県／殺し屋、京都府／中原祥博

MSX版『ソーサリアン』発売記念
オリジナル・シナリオ・コンテスト
ORIGINAL SCENARIO CONTEST
発表編

ぱんぱかぱーん！　ぱぱぱ、ぱんぱかぱーん！　じゃーん！　いよいよ待ちに待った『ソーサリアン』オリジナル・シナリオ・コンテストの入選作を発表するぞ！　先月も書いたと思うけど、全部で777通も来たんだ。いっぱい来てうれしかったんだけど、読むのにどえりゃー時間かかったんだよね。1本を30分で読んだとしても、1日8時間読んで1か月半かかるんだ。ね、遅れてもしかたないなー、って気になってくるでしょ。って、責められてもいないのにいいわけするのはこれくらいにして、先続けよう。

1992年4月28日。場所は新社屋に移ってまだ日が浅い日本ファルコムミーティングルーム。緊張の面持の審査員一同が揃ったのは予定どおり午後1時。全員、ノミネート作品はすでに見終わっていたので、審査は比較的スムースに行われるかに見えた。しかし、大賞を決める段階になって、大いに紛糾。詳細は後にゆずるが、結局大賞を1名だったのを2名に、佳作は予定通り3名に。そして、どうしても落とすのに忍びない2名に対して特別賞をあげることで落着。かなり白熱した最終審査になったわけである。思えば、長い日々であったことよ。しくしく。涙なしでは語れないわけだなー。うん。審査結果を受賞者に伝えたときには、ぱおぱお隠していたけど、かなり感激していたんだぞ。

審査結果発表（応募総数777作品）

●**大賞**（2名・賞金30万円）
石のなかの魚　金山雅弘（26才・東京都八王子市）
鏡の国のソーサリアン　村上恭子（15才・千葉県習志野市）

●**佳作**（3名・賞金15万円）
古代遺跡の謎　石田真寿（18才・静岡県駿東郡）
月明かりの鎮魂歌　鎌田英善（17才・香川県小豆郡）
滅びゆく緑の森　近藤瑞穂（19才・埼玉県大宮市）

●**特別賞**（2名・賞金5万円）
サンタクロースのプレゼント　原田嘉一（20才・千葉県八千代市）
封印の歌声　渥美真紀（18才・静岡県浜松市）

●**参加賞**（100名・ソーサリアングッズ）
抽選にて行います。発送をもってかえさせていただきます。

●**TAKERU CLUB傑作賞**（30名・タケル会員から選出）
タケル会報「TAKERUわあるど」にて発表

選者の声

白熱だの、紛糾だのと書いても、伝わらない。審査会場の雰囲気を味わってもらうため、誌上ライブといってみよう。

日本ファルコム㈱代表取締役社長 加藤正幸氏

日本ファルコム㈱チーフプログラマー 木屋善夫氏

SF作家 吉岡 平氏

木屋　『鏡の国のソーサリアン』はイベントが参加型なのがいいね。やりすぎると『ワギャンランド』になっちゃうとこなんだけど。うまくやってる。シナリオが短いのが残念。

吉岡　『石のなかの魚』はデザインもいいし、オリジナリティがありますね。

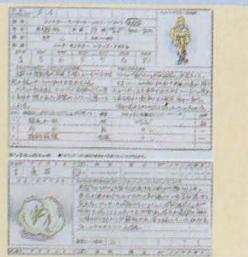
木屋　ちょっとインパクトがあって、いい話って感じで5本のシナリオのなかの1本目にしたらいいなー、って思える作品が多いですね。5本目に入れたくなるような重いのが少ないね。その点では『月明りの鎮魂歌』はいいね。

社長　『古代遺跡の謎』は気合い入ってて、力作なんだけどイベントの脈絡がないんだよね。アイディアは抜群で、そのへんさえクリアすれば大賞はまちがいないとこなんだけどね。惜しいね。

各作品の紹介とコメント

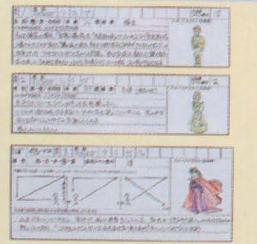
大賞
石のなかの魚

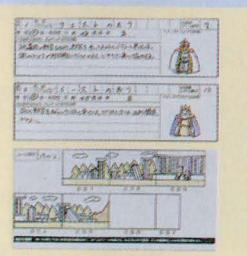
旅の途中で「雨の止まぬ村」のうわさを聞くソーサリアンたち。日照りつづきのために魚石を使って雨師に雨を呼んでもらうが、雨師は雨を降らせたまま突然姿を消してしまったという。雨はいつまで降りつづくのか……。

アイディアは渋澤龍彦の書いたものに、石のなかのドラゴンの話がのっていたんです。それがすごく好きで。「ソーサリアン」はキャラの職業が選べますよね。そこをうまく使って、たとえば「歌うたい」なんかは他のシナリオでは使われていなかったんで、組み入れてみたかったんです。これまでもストーリーを作ったりしてたんでけど、ゲームはストーリーが枝葉を分けながら作って行けるのでおもしろいですね。(作者：金山雅弘氏談)

大賞
鏡の国のソーサリアン

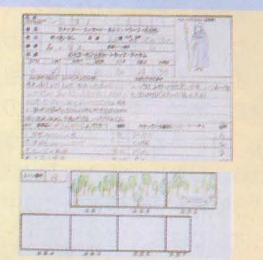
若くして父の跡をついだ領主リスアが行方不明となる。異次元の鏡の国に行ったらしい。そこは王女が治めていたが、最近反乱が起こり国中にモンスターがうろついているという。ソーサリアンは領主リスアの救助に向かう。

入選するなんて思ってなかったんで、びっくりしました。受験生で時間がなかったものですから、とにかく大急ぎで書いたんです。マップのつじつまがあうようにするのにすっごく苦労しました。主人公というかNPCのリスアという冒険に憧れてはいるんだけど、実力がともなわない、というかかわいいキャラとして描いてみたかったんです。女の子でも遊べるメルヘンっぽいものを、と思ってがんばりました。(作者：村上恭子氏談)

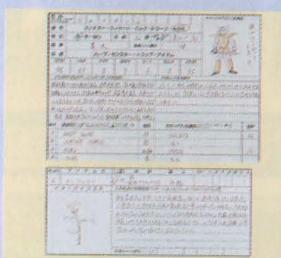
佳作
古代遺跡の謎

ペンタウァから遠く離れたところに敵対する2つの国があった。ソーサリアンたちはその争いの原因を調査した。それは古代遺跡を復活させるという指輪と首飾りをめぐるものだったのだ。その後遺跡が復活するのだが……。

マップの書き方がわからなくって苦労しました。トラップに新しいものを入れてみたかったんです。そんなにいやらしいものじゃなくて、でも新鮮なものということで。後は「ソーサリアン」特有の行ったり来たりを何度もするというのがミソです。(作者：石田真寿氏談)

佳作
滅びゆく緑の森

実り豊かな穀倉地帯が突然の川の氾濫でめちゃくちゃになった。原因をつきとめようにも霧が上流へ行くことを阻んでいる。やっと霧を突破すると森の妖精は病に倒れていた。未来の森林破壊がここまでおよんでいたのだ。

かなり長い間書いていたんですけど、しめ切り5日前になって、ストーリーに矛盾を発見して、さあ、それからエライ騒ぎで、書き直しで最後は3日間で仕上げました。メッセージとしては表題からも分かるとおりエコロジーです。(作者：近藤瑞穂氏談)

佳作
月明かりの鎮魂歌

花の都のフローラ。月の光りが淡く差す美しい町。この楽園はある日モンスターの襲撃を受ける。志願兵としてソーサリアンたちは出兵した。途中猫妖精といっしょに原因をつきとめるが、敵の正体は意外な人物であった。

ファンタジーやテーブルトークなんかが好きで、そういう世界を表現してみたかったんです。受験前であんまり手のこんだものにはできなくて、自信なかったんですけど。パーティで罠を仕掛けるなんていう部分はぜひやってみたかったとこです。(作者：鎌田英善氏談)

特別賞
サンタクロースのプレゼント

村人の希望を奪いとった悪魔の出現により、今年はサンタクロースが来られないという。ソーサリアンはサンタの召使のスノーマンとともに悪魔退治に行く。退治のお礼に彼らにサンタから贈られたプレゼントとは……。

モンスターとかやっつけるのが多いでしょ。だから終わってほっとするようなのを作りたかったですね。(作者：原田嘉一氏談)

特別賞
封印の歌声

吟遊詩人の「封印の歌」で1度は封印された魔導士が復活した。再度封印に向かう詩人、それより倒してしまおうと考え、後を追うソーサリアン。だが、彼らは途中で出会ったわがままな水の女神に振り回されるのだが……。

限られたなかで、女神のおてんばさとかを表現するのに苦労しました。まさかって感じ。うれしい！(作者：渥美真紀氏談)

木屋　うーむ、マップのつながりがわかりにくいね。ぜい肉をとると短かったりして。

吉岡　全体的にずば抜けたのがないですね。小さくまとまりすぎているような気がしますね。傾向と対策って感じでね。

木屋　ソフトハウスでも傾向と対策は盛んですよ(笑)。

加藤　えー、私と北根さんは『鏡の国のソーサリアン』と『石のなかの魚』がお勧めなんですけど。

木屋　『石のなかの魚』は雨でダメージ受けるんですよね。これは結構つらいかもしれないですね。ゲームにするときは、考えないとね。

北根　『サンタクロースのプレゼント』はシンプルでハッピーエンド。安心感があって好きですね。

ブラザー工業株イメージ事業開発室
荒川直子氏

ファルコン株代表取締役
伊藤美登里氏

荒川　『鏡の国のソーサリアン』はNPCの男の子がよく書けていていいですね。『石のなかの魚』は雨が映像的に映えるんじゃないかと思うんです。『滅びゆく緑の森』はエコロジーがテーマでこれも好きです。

木屋　創作意欲が湧くという点では『月明りの鎮魂歌』だね。

加藤　それにしてもみんなすごい力作で、順番つけるのはつらいですよね(一同うなずく)。

FAN-NEWS

ポッキー2 怪人赤マントの挑戦

ポニーテールソフト
☎0722-85-2060
発売中

媒体	2DD×4 ♪
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	8,800円
ターボRの高速モードに対応	

グラフィックの質の高さで有名な、あの『ポッキー』の続編がいよいよ登場！ システムも一新して、またまた桃色旋風がふきあれちゃうぞ！

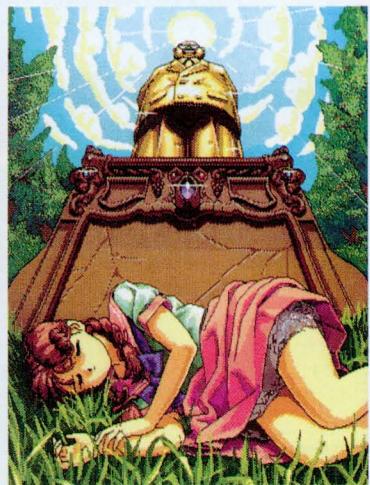
ポッキー学園を騒がす謎の影の正体をあばけ!!

話は前作から1年後、ポッキー学園は男子と女子が共学になり、学園は平和な日々をおくっていた。前作の主人公だった中村トオルたち3バカトリオは留年して、まだ1年生。トオルの彼女、今井美紀は2年生になっている。しかし、残念なことに(?)今回のゲームの主人公は中村トオルではなく河合久美子という女の子なのだ。

ある日、ポッキー学園に、あらたな事件がおこった。怪人赤マントという奴があらわれて女子生徒を襲うのだ。しかし、いったい何者なのか、なにが目的かはすべて謎につつまれていて、女子は恐怖におののく毎日をおくるようになる。2年生になり、ポッキー学園新聞部の部長にもなった今井美紀はこの事件に激怒！　部員3人で犯人捜索にのりだすのであった。

ゲーム自体はコマンド選択式のアドベンチャーゲーム。FM音源にも対応し、ロードも早いという、気持ちよいゲームだ。

赤マントだ!!

↑仮面をつけ、うしろから襲う。こいつの正体は!?

↑赤マントに襲われ、校長の銅像の前でたおれていた女の子。ぐりぐりっと2画面スクロールだよん

↑ポッキー学園名物すけべ連中3人組。今回も登場！

↑自分の行ってる学校の校長が、こんな奴だったら、一度はやってみたいことだなー

↓身体検査といつわって、こーんなことをしてしまう。いいなぁー(おい！)

↑授業でくだらない先生の怪談ばなしを聞く。なんとも平和になったポッキー学園の図

ポッキー学園新聞部3人娘

今井美樹　新聞部部長

ポッキー学園新聞部の部長ということもあって、赤マント捜索に燃える美少女。てきぱきと1年生部員を動かし、人一倍正義感のつよい彼女は、なぜか3バカトリオの中村トオルの彼女である。前作同様、今回もまた登場。

河合久美子　1年生部員

赤毛で、三つあみの似合うかわいい1年生。プレイヤーはこの子になってゲームをすすめる。部長の美紀と競えるぐらいの行動力の持ち主で、ちょっと自分勝手な性格があるが、そこが彼女の魅力なのであり、かわいさなのである。

谷口とも子　1年生部員

いつもぼーっとしているおとなしい性格の彼女は、学園の化学室に行くのに宇宙に行ってしまうという、とんでもない方向おんち。お好みやきが大好きで、焼くことに関しては誰にも負けないテクニックをもつ。

FAN-NEWS

卒業写真・美姫(みき)

カクテル・ソフト
☎03-3205-3685
発売中

媒 体	×2
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価 格	6,800円
外付けドライブ不可	

胸のつまるラブストーリーを手軽に楽しみたい人にはオススメのソフトだ。恋人がいる人もいない人も、ぜひ一度、おためしあれ!

2つのゲームがカップリング。1個でも2つのお味。

このゲームは、1本のパッケージの中に2本のソフトが入っているのだ。サービス満点のカクテル・ソフトに感謝、感謝!

ゲームはどちらもアドベンチャーゲームになっている。でも、むずかしい謎解きなどはなく、小説を読んでるような感じですすめられるのがうれしい。途中のセーブもできるし、ホントにお買い得なソフトなのだ。

★卒業写真★

主人公の義則は、卒業を明日に控えた高校3年生。しかし、彼の心の中にはひっかかるものがあり、このまま卒業してしまうのは、実に心残りであった。彼は、半年前まで、同級生の香村宏美とつきあっていた。が、ちょっとした出来事で、この半年間、お互い口もきかない状態になってしまったのだ。なんとか卒業式までには仲直り……いや、せめて笑顔で別れたい、と、思う義則であったが、そんなときにかぎって羽田由那子って子がつきまとってくる。ストーリーもなかなかシビアであるし、主人公の気持ちや宏美ちゃんの気持ち、クラスメートたちの気持ちが、いたくいりまじる作品だ。ラストは感動のあまりナミダしちゃうので、ハンカチを忘れずに!

↑夏の出来事。こんなことしなければ、今も笑って学生生活をおくってたかもしれない

美(みき)姫

この地方には、むかしむかしから伝わる民話をもとにして作られた神楽(かぐら)「美姫」がある。紅花新吾という鍛冶屋の見習いの若者が橘美姫という村領主の娘と恋におち、かけおちをくわだてるが、結局失敗におわる。新吾は処刑、美姫も自殺をはかって新吾のあとを追うというかなしいお話だ。そして今、ここ美々津花村中学3年の卒業行事として「美姫」を演じることになった。新吾役として、このゲームの主人公藤沢真治、美姫役として橘あゆみが舞台にあがる。だが、「美姫」のクライマックス、美姫があとおい自殺をはかるところで2人はなぜかタイムスリップしてしまい、民話の時代の新吾と美姫になってしまうのだ。

↓この子が香村宏美ちゃんだ。カニさんのことではないぞ

↓かけおちする新吾と美姫。うしろから村人がおってくる

←主人公につきまとう彼女。明るく元気な活発な子で、主人公のことが大好きなのだ

→あゆみの衣装姿。ぴゅーてほー

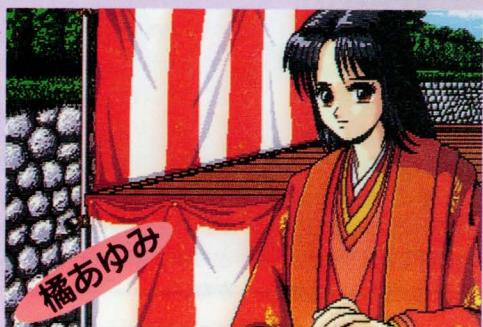
↑ちょっとムカつく写真部の永山。なぬっ、宏美に告白するだぁー!?

↑宏美と一番仲のよい美奈。何か、かくしているように見えるんだが……

↑いき違い、すれちがいアリでやっと見つけた宏美。うっ、あの男は……

民話の時代へ…

→美姫役の橘あゆみは、3姉妹の末っ子。巫女のアルバイトもしている元気な14歳なのだ

↑新吾は処刑、美姫は座敷牢にゆうへいされるが、このあと美姫は自殺してしまう

↑タイムスリップしたあとに会う楓(かえで)は忍者だ。かけおちに協力してくれる

COMING SOON

新作ソフトを先取りチェック！

今月は、ちょっとだけ発売の延びた『シムシティー』と『ブライ下巻完結編』の開発状況を中心に、新作情報を紹介だ。また、大阪でのマイクロキャビンのイベントの模様もバッチリとレポート。ここで飛び出した『プリンセスメーカー』に関するニュースも報告する。

シムシティー

■イマジニア
■☎03-3343-8900
■今夏発売予定

媒体	2DD 🎵
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	未定

アメリカはマクシス社で生まれた『シムシティー』も、いまでは日本の主要パソコンのほとんどに移植されている。そんななかで、ちょっと遅れをとっているのが、このMSX版だ。当初の予定では6月ごろには発売になるといわれていたのだが、開発のほうが少々遅れぎみだという。これだけのビッグタイトルなんで、わがMファンとしても少しでもはやく、そしてくわしいゲーム紹介がしたい。

なんてったって、この『シムシティー』、なかなか前評判が高い。Mファンで毎月付けているアンケートハガキを集計してみても、マイクロキャビンの『プリンセスメーカー』とならんで購入希望のパーセンテージがかなり高いのだ。実際に遊んだことがなくても、『シムシティー』のおもしろさは実証されているから、これも当然といえば当然の話。とにかく、MSXユーザーがこのゲームにかけているのはまぎれもない事実なのだ。

けど、残念なことにコレといったサンプルができ上がってこない。イマジニア側としても、MSXのゲームソフトは初めてなわけだし、出すからにはメーカー側もユーザー側も納得のいく作品にしないといけないわけで、やっぱりいいかげんなモノはつくれない。そのへんで、けっこう苦労しているようなのだ。でもって、何がいいたいかというと、今月も先月同様、目に見える部分での進展がみられなかったということ。このへんのことについてイマジニアの飯田さんに聞いたところ、「一生懸命やってるんで、もう少し時間をください……」という言葉が返ってきた。編集部が読者のみんなに情報を提供しようと必死なら、開発側もまた必死なのだ。

でも、画面写真を見てもらえばわかるように、グラフィック面に関しての心配はまったくなく、それどころかハッキリいって文句のつけようのないできばえなのだ。あとは、このまま完成してくれたらってのが正直なところかな。もうしばらく、モンモンした日がつづきそうだけど、ここはジッとガマンするしかない。

⬆1日もはやく遊びたい『シムシティー』。今月も開発中の画面を掲載しておこう

がんばって開発しております。

●イマジニア・飯田さんのおことば

MSXユーザーのみなさん、こんにちは！さっそくですが、『シムシティー』の開発状況をお知らせします。現在、シミュレーション部分が動きはじめています。64Kの上にのせるのは少々つらいのですが、がんばって開発していますので、期待していてください。

現在の開発状況 60%

ブライ下巻完結編

■ブラザー工業
■☎052-824-2493
■9月発売予定

媒体	2DD×6 ♪
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	8,800円、6,800円※

※パッケージ版は8,800円、タケル版は6,800円

今月は、みんなに悲しいお知らせをしなくてはならなくなった。なんとなんと、ソフトの発売日がまたまたズレてしまったのだ。それも、7月下旬から9月に……。夏休みは思いっきり「ブライ」にハマろうと考えていた人にとっては、ちとツライ情報になってしまった。

しかし、ブライファンのみんなよ泣くでない。うれしいニュースも入ってきているのだ。パッケージ版のほうにオマケがつくというのは前にも書いたと思うけど、そのオマケの正体が見えてきたのだ。ブラザー工業の荒川さんの話によると、「リバーヒルソフトさんとも話し合ったんですが、MSX版にはオリジナルのキャラクタグッズをつけよう、という方向で話がすすんでいます。まだ、決定ではないのですが、たとえばキーホルダーとか……」とのこと。

発売日、開発状況、オマケなど謎の部分は多いけど、とにかく発売が待ちどおしい、このゲーム。いまから楽しみ!!

現在の開発状況 70%

記念グッズもつくわよん♥
●ブラザー工業・荒川さんのおことば

ゲームの完成を、いまかいまかとお待ちのみなさん、本当にごめんなさい。私たちもアセッテはいるのですが……。『ブライ下巻完結編』は、豪華パッケージでMSXだけの記念グッズをつけて発売する予定です。どうか、もうしばらく待っててくださいネ!

荒木キャラが生きている『ブライ下巻完結編』。今月は最新の画面を1点だけ紹介しちゃうぞ

ほかの新作にも目をむけると—

『プリンセスメーカー』や『キャンペーン版大戦略II』といった大物ソフトが発売され、ちょっとさびしいカミングスーン。でも、まだまだ新作がひかえているので、そのへんもふくめてちょっくら新作のスケジュールを書いておくとしよう。

まず、巻頭でも紹介してるけど、ボーステックの『らんま1/2』が6月12日に発売になる。高橋留美子ファンでターボRユーザーは、チェックを忘れないように。『シムシティー』(イマジニア)と『ブライ下巻完結編』(ブラザー工業)は左ページと上の記事を見てもらうとして、4月情報号のFAN・NEWSで取り上げたけど発売が遅れている『スーパーバトルスキンパニック』(ブラザー工業)。これは、今月中には出そうな気配だ。開発にちょっとてまどっていたとのことだが、ようやく登場ってところか。価格は7,200円(税込)で、タケルのみの販売になる。

また、フェアリーテールからは、6月から8月にかけて3本の新作が出る。そのひとつが『狂った果実』。美大教授の娘がベランダから転落死した事件を発端に、さまざまな異変が起こっていく……という、サスペンスタッチのAVGだ。フェアリーテールから以前発売になった『殺しのドレス』の路線といったらわかりやすいかな。エロチックなシーンもあるが、基本的にストーリー重視ということなので、サスペンスドラマを見ている気分になるゲームといえよう。発売は今月中旬だ。つづく2本目は、『デッド・オブ・ザ・ブレイン』で、「死霊の叫び」というサブタイトルのついたスプラッタホラーAVGだ。とある1人の科学者のつくった薬品により、世界が滅亡の危機に陥ることに……。このゲームはアメリカのホラームービーを意識して開発しているそうで、夏の夜長にもってこいの怖〜いゲームになりそうだ。あと、もう1本は『夢二(ゆめじ)』というAVGで、こちらは8月発売の予定。

そして、いまから注目したいのが9月に予定されている、光栄の『蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史』。4月に発売になった『ヨーロッパ戦線』につづく光栄の新作だ。7月に出すPC-88版の開発も大ヅメをむかえ、MSX版のほうにも力が入ってきてるころだろうか。

では最後。ボーステックの『銀河英雄伝説パワーアップ&シナリオ集』がブラザーのタケルで2,900円という低価格で復活したぞ!!

↑『狂った果実』はフェアリーテールの美少女サスペンスAVG。画面はPC-98版

↑6月中に発売になるであろう『スーパーバトルスキンパニック』

↑『デッド・オブ・ザ・ブレイン』もフェアリーテールの新作

↑光栄の『蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史』は9月の予定。画面はPC-88版

●カミングスーンでイベントレポートをやるには、ちゃんと理由があるのです。

大盛況だったマイクロキャビンのゲームイベント 漢字ROMなしでも遊べる『プリメ』も検討中！

マイクロキャビン ゲームイベント

1992年4月25〜26日 大阪・J&Pテクノランド

5月情報号でお知らせした、「マイクロキャビン・ゲームイベント」が、4月25日と26日の両日、大阪は日本橋にあるJ&Pテクノランドで開催された。

マイクロキャビンの炎の営業・伊藤さんによると、「前日、雨が降っていたのでちょっぴり天気が心配だった」そうだが、MSXユーザーの願いがつうじたのか2日間とも快晴で、ポカポカというよりはギラギラした真夏のような日とあいなった。

日本橋の電気街は、例によってパソコンやゲーム機のソフトを求めて走り回る子供たちや若者たちであふれかえり、さらに給料日後の最初の週末ということもあり、家族で買い物に来ている人も多かったようだ。

もちろん、テクノランドも超満員札止め状態で、イベント目当てで繰り出してきたMSXユーザーでごった返し、通路もふさがってしまうほどの混みようで、もうキューキューのぱんぱん。とくに土曜日は、あまりに人が多すぎてステージができなくなり、『プリンセスメーカー』のテストプレイのみに急遽変更したほどだった。それでも2日目の日曜日は、誌上で約束したとおり、マイクロキャビンの音楽スタッフである瓜田さんが登場。『幻影都市』のMIDI生演奏を披露し、つめかけたファンや子供連れのお客さんをよろこばせていた（初日には、末永さんも来ていたぞ）。

また、このイベントのいちばんのウリは、なんといっても『プリンセスメーカー』のお披露目である。「かわいい・キレイ・しゃべる」と話題の『プリメ』に、それも発売前に直に接することができるんだから、MSXユーザーにとって足を運ばない手はないというわけだ。案の定、『プリメ』のテストプレイスペースの前は黒山の人だかり。その場で予約した人には、プリンセスの声を演じた横山智佐さんや赤井孝美氏のサイン色紙がもらえるとあって、こちらのほうも好評だった。そんなイベントをさらに盛り上げたのは、伊藤さんのこのひとこと。

「まだ時期はハッキリしてないけど、漢ROMなしでも遊べる『プリメ』を検討中ですぅ！」

このうれしい発言に、みんなはますますヒートアップだ。

そしてわれらがMファンも、ただただ取材に行ったわけではなく、ファンダムのゲーム大会をやったり、本の宣伝をしたりと、イベントにチャッカリと便乗させてもらったのだった。（と）

◐MIDI演奏のミキサーを担当してくれた、ローランドの富田さん。お世話になりました

◐人、人、人……でうまったJ&Pテクノランド。こんなに人が集まるとはビックリ

プリメとMIDIの生演奏とキュウリに大阪が燃えた!!

◐徹夜明けでかけつけてくれたマイクロキャビンの瓜田さん（左）。右は伊藤さんだよん

◐顔がかくれちゃったけど、瓜田さんの演奏風景。店内に美しいメロディが響きわたった

Mファンからはファンダムゲームを！

◐昼間はゲームに、夜はカラオケに燃えた編集部員ささやの指導で『キュウリだ!!』大会!!

ソフト・ハード・本に関する発売スケジュール

MSX 新作発売予定表

記号の意味⇨無印はMSX2/2+、●はMSX、MSX2/2+、★はMSXターボR専用、◉はMSX2/2+用だがターボRの高速モードに対応。また、♪のついたソフトはMSX-MUSIC(FM音源)に、MIDI は MIDIにそれぞれ対応しています。なお、ソフトベンダー武尊(タケル)で発売のソフトは、すべて税込の価格です。

この情報は5月19日現在のものです!

■ソフトと本

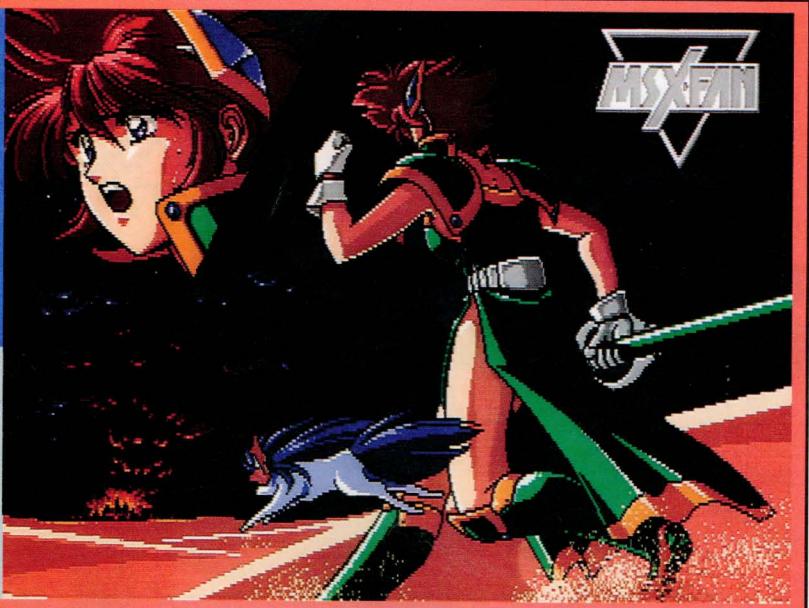
※媒体のRはROM版、Dはディスク版です。

発売予定日		タイトル(媒体)/メーカー名/予定価格
6月	上旬	サウルスランチMIDI#2(D)/ビッツー/3,400円 MIDI
	12日	★らんま1/2(D)/ボーステック/12,800円♪
	中旬	★μ・NOTE(D)/ビッツー/29,800円 MIDI
	中旬	狂った果実(D)/フェアリーテール/7,800円
	?	スーパーバトルスキンパニック(D:タケルでのみ販売)/ブラザー工業/7,200円♪
7月	8日	◉MSX・FAN8月情報号(本+D)/徳間書店/980円(税込)♪
	上旬	★MIDIカラ(D)/ビッツー/9,800円 MIDI
	14日	●スーパープロコレ3(本+D)/徳間書店/1,980円(税込)♪
	中旬	デッド・オブ・ザ・ブレイン(D)/フェアリーテール/8,800円
	下旬	μ・NOTE Jr.(D)/ビッツー/19,800円 MIDI
8月	8日	◉MSX・FAN9月情報号(本+D)/徳間書店/980円(税込)♪
	上旬	シンセサウルスVer.3.0(D)/12,800円♪
	下旬	夢二(D)/フェアリーテール/価格未定

	タイトル(媒体)/メーカー名/予定価格
9月以降と発売日未定	火星甲殻団ワイルドマシン(D)/アスキー/価格未定
	シムシティー(D)/イマジニア/価格未定♪
	ヴェインドリーム(D)/グローディア/価格未定♪
	●麻雀悟空・天竺への道(R)/シャノアール/9,800円♪
	●蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史(R)/光栄/価格未定♪
	●蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史(D)/光栄/価格未定♪
	倉庫番リベンジ・ユーザーの逆襲編(D)/発売元未定/価格未定
	●ワンダーボーイII モンスターランド(R)/日本デクスタ/7,800円
	3Dプール(D)/マイクロプローズジャパン/価格未定
	プロの碁パート5(D)/マイティマイコンシステム/9,800円
	ブライ下巻完結編(D:パッケージ版)/ブラザー工業/8,800円♪
	ブライ下巻完結編(D:タケル版)/ブラザー工業/6,800円♪
	龍の花園(D)/ファミリーソフト/7,800円♪

【発売延期ソフト】アルシャーク(ライトスタッフ)

スーパー付録ディスクの使い方

●今月のバックストーリー
シニリアは戦場へと向かったロッシュのことが気になっていた。それもそのはず、その戦場というのはこの20年のあいだ戦いがたえることなく続いている、「呪われた戦場」と呼ばれている場所だったのだ。しかも、この戦場から生きて帰った者はいないといわれている。シニリアは、自分がロッシュの身を守れるとは思っていなかった。めいわくをかけることになってしまうかもしれない。でも、今ここで行くことをやめてしまったら、一生後悔することになるかもしれないとシニリアは思った。

付録ディスクで遊ぶまえに

今月もレギュラーコーナーを始め、各コーナーにたくさんのファイルが収録されました。

毎月、読者のみなさんから送られてくる投稿作品を前にして、あれも収録したい、これも収録したいと頭を悩ませているのですが、すべてを収録するというわけにはいきません。最近ではファイルを圧縮して収録しているのですが、それでもまだまだといったところでしょうか。しかし、努力は続けていますので期待していてください。

スーパー付録ディスク JLY. 1992 DISK #10			
媒体	2DD ♪	セーブ機能	セーブしちゃいけません
対応機種	MSX 2/2+ MSX turbo R	実質収録バイト数	1,433,600バイト
VRAM	128K	ターボRの高速モードに対応	

さて、今月からこの付録ディスクのページの欄外(らんがい)に、読者のみなさんの付録ディスクに対する感想を掲載することにしました。おもしろかった、つまらなかった、なんでもかまいませんのでアンケートはがきに書いて送ってくださいね。

『キャンペーン版大戦略II』に登場する兵器のくわしいことがわかる、ミニ・データベースを収録した。

『キャンペーン版大戦略II』ミニ兵器データベース

©1989 SYSTEM SOFT CORP./©1992 MICRO CABIN CORP.

これは『キャンペーン版大戦略II』に登場する兵器を、航空、車両、艦船とに区分して、それぞれの速度、全長、重量、航続距離でくらべて、最もすぐれた兵器順に検索(けんさく)することができるミニ・データベースなのだ。

ただし、『キャンペーン版大戦略II』本編に登場するすべての兵器について検索することはできない。数多い兵器の中から、人気のある「F-14Aトムキャット」や「M1A1エイブラムス」など、36種類に限って検索可能となっている。

それから、兵器の中にはデータの公表されていないものもあるので、これについては検索できない。あくまでも雰囲気(ふんいき)をあじわってもらおうというものなので、データの単位などから正確に比較ができないところもあるので、あしからず。

なお、これはマイクロキャビンさんが付録ディスクのために制作されたものなので、ほかでは手に入らない貴重なものだぞ。

↑これがタイトル画面。グラフィックがきれい

『キャンペーン版大戦略II』ミニ兵器データベース制作者・三曽田明氏

兵器の絵がよく描けていたので、これで電子出版的なものを作ったのがこれです。ソート機能など、いろいろな面から兵器の比較が出来るようにしたのですが、データ量が少ない、正確なデータ入手不可能ということで、残念ながら遊びの域を越えられませんでした。

操作方法

タイトル画面でスペースキーを押すと、左の写真の画面になる。①の「表示種類」では検索する項目を選ぶ。白枠をカーソルで移動させ、カーソルの左右で★印を表示させてある項目だけが検索可能。ここでスペースキーを押すと、②の「表示順」の選択に移る。知りたい項目に白枠を移動させてスペースキーを押す。すると③の「リスト」に、②で選んだ項目について評価の高い兵器順に表示される。

各項目の選択終了後にスペースキーを押すと、左側の写真のように各兵器のくわしい説明画面になる。また、この画面からカーソルの上下で次の兵器に進んだり、もどったりできる。④には、その兵器のグラフィックが表示される。⑤には、その兵器のスペックが表示される。カーソルの左右で次ページのスペックに移る。⑥は、その兵器の説明画面。なお、ESCキーで前の選択項目にもどれる。

■付録ディスク制作スタッフ SYSTEM PROGRAMMER=上岡啓二(UKP)/TITLE CG DESIGNER木村明広(ライトスタッフ)/MAIN MENU CG DESIGNER=Orc/DISK MAKER=化成バーベイタム(株)/SPECIAL THANKS TOグローディア+ビッツー+藤森篤+松下電器産業+マイクロキャビン

ファンダムGAMES / ファンダム・サンプル / MSX-DOS

寄らば大樹のかげ。今月のファンダムは容量の苦しさに負けて、2本のD部門を「圧縮」しています。ご注意を！

■ファンダムGAMES

ファンダム掲載作品12本をすべて収録していますが、『LUNAR MISSION』と『タコ&イカ～竜の住む魔城篇～』は、容量のつごうで、1本の圧縮ファイル(D-BUMON. LZH)になっています。

この2つの作品で遊ぶには、まず複写用ディスクを用意して、小メニューで「D部門サービス」を選び、画面の指示に従ってください(このページの下のカコミも参考にしてください)。

⇨遊び方は35ページから

■ファンダム・サンプル

スーパービギナーズ講座の簡易線画ツール(7月号バージョン)を収録。

⇨解説・使用法は48ページから

■MSX-DOS

DOSを使いたいときはここに入ると便利です。ファンダムなどのファイルをまとめてコピーしやすいようにファンクションキーを設定しています。

AVフォーラム

大変！ AVフォーラムが占める付録ディスク内の容量もだんだん見過ごせないぞ。

今月の収録作品は19本にものぼる大盛況ぶり。また、すべての作品が付録ディスクが動く機種(つまりMSX2、VRAM 128K)なら見られるというのもうれしいな。また、今月はプログラムが「AV-JULY. AV7」と「AV-JULY2. AV7」に別れているので、付録ディスクを立ちあげないで見るときは最初に「AV-JULY. AV7」を走らせてね。

FM音楽館

オリジナル作品のレベルはますます高く、聴き応え十分の作品ぞろいになってきた。

今月はオリジナル全5本を収録。ところで、今月のBGM、いいでしょう。常連なるとさんの作品です。では、コメント。

なると「PSGが使えないので音質的にいまいちですが、ベースと曲の展開に気を配りました。ちょっとコナミっぽくなってしまいました」

自分の曲も付録ディスクに載せたいぞ！ という人は、以下の規定に従って「スーパー付録ディスクBGM」係まで！

【タイトルBGMの規定】FM6声(PSGの場合はそのうち最初の3声を使用)＋リズム音源の組み合わせのみ有効。ただし、FM音源部の@63、@Vn、Yr. dコマンド、リズム音源部の@Vnは使えません。OPLLデータで4600バイト(MMLだと4000～5000バイト)までをBGMとして鳴らせます。

⇨関連記事は71ページから

ゲーム十字軍 オマケ

『エメ・ドラ』のサブシナリオ直前データも入ったぞ。

トビラCGは初登場の流人(りゅうと)が描いたモンスター対女の子だ。元のイラストはモンスター(眼鏡をかけてる)だけだったが、流人が女の子を加えたのだ。きっと流人も女好きに違いないとほくそ笑む担当だったりする。

そして、オマケのほうには28ページでも説明している『エメラルド・ドラゴン』のサブシナリオ直前セーブデータというのが入っている。もちろんエメ・ドラを持っていないと使用する意味がないので、持っていない人はエメ・ドラを買ってから試してみてくれ。持っている人はフォーマット済み、のファイルの入ってないディスクを用意してから実行してほしい。

⇨関連記事は22ページから

『CGコンテスト』『MSX View』『MIDI』『ファンダムGAMES(D部門)』では、解凍作業が必要です。

解凍作業は、複写用ディスクを用意して画面のメッセージに従ってディスクの入れかえをするだけです。画面のメッセージについては下の写真を参照のこと。

また、解凍作業をファイルのコピーまでで一時中断して、あとで解凍することもできます。画面にcopy completed hit(RET)と表示されたらファイルのコピーが終わったということなので、ここで一時中断することができます。再開するときは、コピーの済んだディスクをドライブに入れて、リセットボタンを押すか、電源を新たに入れ直してください。すると、画面にA>と表示されます。たとえばCGコンテストの場合だと、A>に続けてRUN-CGと入力(※注1)してリターンキーを押し、途中、Extract?(Y／N)と聞いてくる所があるのでYキーを押します。すると、解凍作業が始まります。

こんなふうに画面の下に操作の指示が表示される

```
insert YOUR disk
hit [RET]
```

このメッセージが表示されたら、解凍作業に用意した自分のディスクを入れる

```
insert MASTER disk
hit [RET]
```

このメッセージが表示されたときは、付録ディスクをドライブに入れる

```
copy completed
hit [RET]
```

これは、解凍前のファイルのコピーが終わったことを教えてくれているメッセージ

解凍作業には新しいディスクが必要です。

解凍作業には2DDフォーマットディスクが必要です。作成には新しく購入したディスク(不用ディスクでも可)を使用のこと。決して付録ディスクを使用しないこと。①BASIC画面で「call format」と入力しリターンキーを押す。②Aのキーを押す。③2のキー(4の場合もある)を押す。④最後はどのキーでもいいから押す。⑤画面にOKと表示されればできあがり。

```
Ok
call format
Drive name? (A,B)
```

call formatと打ちこみ、ディスクの入ったドライブを答える

```
call format
Drive name? (A,B) a

1 - 1 side, double track
2 - 2 sides,double track

?
```

2のキーを押す。ここで4種類から選べる機種の場合は4のキーを押す

```
call format
Drive name? (A,B) a

1 - 1 side, double track
2 - 2 sides,double track

? 2
Strike a key when ready
```

最後のメッセージには、どのキーを押してもかまわない

※注1　MSXViewの場合はRUN-VIEW、MIDIの場合はRUN-MIDI、ファンダムGAMES(D部門)ではRUN-FD7です。

付録ディスク いいたい放題

★今月の(4月号)付録ディスクのプリンセスメーカーのグラフィックにはとても感動。98版にも負けないほどキレイだ。今度からこのような新作のデモなんかがもっと入るとうれしい。(大阪府／中村真樹・20歳)★付録ディスクが面白かった(特にファンダム)。これからは「2枚組」とか、あってもいいんじゃないか？ (奈良県／松井恭澄・18歳)★残念ながら「MIDI」「View」「パソ天」などは遊べないが、毎月楽しみにしてます。今後とも期待してますのでがんばってください。(岩手県／高橋善広・19歳)★まさか付録ディスク(4月号)で『スーパー上海ドラゴンズアイ』が遊べるとは、スゴイ！ (福岡県／松本敏之・26歳)

いいたい放題

★最近、MSX・FANにディスクがついて、中にはゲームが入っていたりする。最初は値段が上がってブツブツ言っていたが、MSX・FANを買い続けたかいがあったなぁと、今月(5月号)になって実感できた。(東京都／多田和生・17歳)★スーパー付録ディスクの「オールディーズ」を、いつも楽しみにしています。これからもおもしろいGAMEを期待しています。頑張ってください。(青森県／長谷川秀也・31歳)★付録ディスクの「カミングスーン」のコーナーは、これからも続けていただきたい。(岡山県／斎藤昌英・16歳)★今月(5月号)のオールディーズ『あかんべドラゴン』は、とても気にいりました。(秋田県／斉藤孝秀・20歳)

PC-9801、X68000、FM TOWNS、なんでもござれで表示してくれるCGローダーだ。

パソ通はCGが大はやり、グラフィックデータがたくさんあるネットはどこもかしこも夜毎に「busy」を連発している状態だ。1月号でもCG特集をしたけど、よりパワーアップした第2弾のCG特集だ。しかも今月号と来月号の2本立て。

今月は復習もかねて、以前紹介したMAGとMagicalの最新バージョンをお届けする。

⇨関連記事は98ページから

今回は、いつものクイズと解答グラフィック特集のすぺすぺスペシャルなのだ！

5月号の答えは、ファミリーソフトの『聖戦士ダンバイン』に登場した、リムル・ルフトとチャム・ファウの2人だった。正解者のなかから抽選で5名に、ファミリーソフトさんのご厚意により、ダンバインの特製ポスターをプレゼントするぞ。

⇨〈埼玉県〉塩原薫、〈東京都〉大熊隆紀、〈愛媛県〉渡部伸、〈大阪府〉松井洋、〈福岡県〉松本敏之(敬称略)

例題曲の「TROMBONE」と「MIDI三度笠のテーマ」の2曲です。

「MIDI三度笠のテーマ」は予想していたよりも時間がかかってしまい、ボケツを掘ったかもしれないと半ベソ状態のなかでがんばって作りました。せっかくMIDIの環境がほかのパソコンよりも手軽にできるのだから、みなさん、ぜひ興味を持ってくださいネ。これらのデータは本誌94ページ左上の「MIDI」アイテムが必要です。

⇨関連記事は94ページから

MSXView、読者投稿作品の第2弾。「中学理科(天気の変化)」を収録しました。

今月は、天気図の見かたがわかるようになる、ちょっと教育ソフトのようでありながら楽しい、BEST MSXクンの投稿作品「中学理科(天気の変化)」を収録しました。

読みこみ方法です。①まず、MSXViewを起動。②メニューバーから「道具」コマンドをクリック。③表示されたウインドウから「PAGEVIEW」をクリック。④すると、ファイルダイアログが表示されるので、MSXView実行用ディスクと中学理科のファイルの入ったディスクを入れかえる。⑤起動ドライブを「B」に変更してロード。⑥「RIKA.BOK」ファイルが現れるので「読込」をクリック。これで中学理科を見ることができます。

今月は、解凍作業が必要です。くわしくは119ページを参照してください。

⬆カラフルな画面で、よくわかる

イラスト部門と紙芝居部門から1作品ずつの収録でおじゃる。ぬりえ部門もあるぞよ。

今月はちょっと少なめでおじゃるが、イラスト部門も、紙芝居部門も、かなり力の入った作品なのでじっくりと堪能してたもれ。解凍作業が必要でおじゃるから、119ページをよく読んでから作業をしてほしいマロ。

あと、ぬりえ部門が新設されることになったので、そのデータも入っているでおじゃるぞ。くわしくは108ページぞよ。

⇨関連記事は104ページから

5月号のファイルの一部を修正してね★

◎ごめんなさい、バグです

5月号の「CGコンテスト」コーナーが一部の機種(HB-F1XD、MLG-30など)でSyntax errorを出していました。修正方法を説明します。以下の説明をよく読んで、間違えないように操作してください。

まずBASICを起動して、付録ディスクの5月号をドライブAにセットします。次に「load"run−cg.xb"」と打ちこみ、リターンキーを押して、問題のプログラムを読みこみます。そこで、「list57」、リターンキーと打ちこんでください。

```
list57
57 IF RS>=128 THEN AD=RA+(RS
AND 3)*16 ELSE AD=RA+(RS AND
3)*16+(RS AND 12)
Ok
```

ここでカーソルを最初の変数RSの直後の">="に合わせて、「<」と「スペースキー」で変更します。

```
list57
57 IF RS< 128 THEN AD=RA+(RS
AND 3)*16 ELSE AD=RA+(RS AND
3)*16+(RS AND 12)
Ok
```

リターンキーを押して行57を登録します。

いよいよセーブです。まず、付録ディスクのプロテクトタブを書きこみ可能にします。それをドライブAに入れて、「save"run−cg.xb"」と打ちこんでリターンキーを押してください。するとドライブが動きだして、書きこみを行います。"Ok"と表示されたら終了です。プロテクトタブを書きこみ不可にもどしておきましょう。

「MSX-DOS」コーナーにもおなじバグがあります。"run−cg.xb"の行57の代わりに、"type−m.xb"の行10に同様の操作をすれば直ります。

以上の修正で、もしも付録ディスクを壊してしまったという人は、編集部に電話で相談してください。

◎ターボRの解凍作業

『あかんべドラゴン』などのコーナーで、解凍のときに"DISK I／O ERROR"が出ることがあります。次のように対処してください。付録ディスクにはセーブしません。

「『あかんべドラゴン』を作るには〜」の容量チェックの画面で、コントロールキーを押しながらストップキーを押して中断し、「list 3」、リターンキーで行3を表示します。

```
list3
3 _XCPU(129)
```

129の部分を128に修正します。

```
list3
3 _XCPU(128)
Ok
```

リターンキーを押して登録します。あとは、「run」、リターンキーで実行させ画面の指示にしたがってください。他の解凍を必要とするコーナーで、同様の症状が出る場合もおなじです。ただし、行3でなく、行2のこともあります。

◎「COMING SOON」

プリンセスメーカーのCGが正しく表示されてません。これも付録ディスクにセーブはしません。

作成した「COMING SOON」用ディスクをドライブAに入れて「load"comin's.xb"」、リターンキーで読みこみ、「list85」、リターンキーでリストを表示します。

```
list85
85 SCREEN ,,,,,2:SET PAGE 1
Ok
```

この、2を3に変えます。

```
list85
85 SCREEN ,,,,,3:SET PAGE 1
Ok
```

リターンキーを押して登録して、「save"comin's.xb"」、リターンキーでセーブします。このままリセットすれば、正しく表示されます。

ばいび〜ん★

※今月号(7月情報号)のディスクをターボRで楽しむ場合、絶対に！キーを押さないでください。

スーパー付 録ディスク内容一覧表

記号の意味⇒無印はMSX 2 以降、●はMSX I 以降、☆はMSX 2 ＋以降、★はターボ R 専用プログラムです。🎵のついたソフトはMSX－MUSIC(FM音源)に対応。
※各コーナータイトルのⒶⒷⒸは、それぞれのコーナーのタイプを表しています。⇒付録ディスクパッケージ裏面参照

コーナータイトル	関連記事名	内容説明	タイトル	ファイル名	備考
スペシャルⒶ	付録ディスクの使い方(P 118)	ミニ・データベース	キャンペーン版大戦略II・ミニ兵器データベース	MDEMO . XB MDEMO . COM CW2DDSV3. INF OS . COM ほか15ファイル	DOS上で直接「MDEMO」と入力して起動させることもできます。
ファンダム・GAMESⒶ	ファンダム(P 35～70)	掲載プログラム	お習字ツール Sharp Pencilの野望 SWAP! ●跳ね返り ★YOPPARAI～カラオケ篇～ CALL MENU ●THE CAN・CAN～ あるバイト 2～ビアガーデン編～ ●CARD TANK ●CROSS25 D部門 ★LUNAR MISSION タコ＆イカ～竜の住む魔城篇～	OSHUJI . FD7 SHARPPEN. FD7 SWAP . FD7 HANEKAER. FD7 YOPPARAI. FD7 CALLMENU. FD7 CANCAN . FD7 ARUBAITO. FD7 CARDTANK. FD7 CROSS25 . FD7 RUN-FD7 . XB D-BUMON . LZH	BASICプログラムです 『LUNAR～』と『タコ＆イカ～』をコピーし、解凍し、実行するためのプログラムです。くわしくは、41、42、119ページをご覧ください
ファンダム・サンプルプログラムⒷ	スーパービギナーズ講座(P 48)	掲載プログラム	●SCREEN 5 用の超簡易線画ツール	SAMPLE . SB7	BASICプログラムです
FM音楽館Ⓐ	F M音楽館(P 71～74)	掲載プログラム	🎵AQUAMARINE FOREST 🎵メカナイズド・ビースト 🎵FAR EAST 🎵不思議な家 🎵HOJA	AQUA . FM7 BEAST . FM7 FAREAST . FM7 HUSHIGI . FM7 HOJA . FM7	BASICプログラムです
AVフォーラムⒶ	A Vフォーラム(P 91～93)	掲載プログラム	今月の 1 本 規定部門お題は「料理」 自由部門	OPEN-GRP. AV7 AV-JULY . AV7 AV-JULY2. AV7	A Vフォーラムを起動するためには、左の 3 つのファイルが必要です。BASICから起動する場合は、AV－JULY.AV 7 を実行すれば動きます
ほほ梅麿のCGコンテストⒶ	ほほ梅麿のC Gコンテスト(P 104～109)	掲載C G	紙芝居部門 「学校内のにわとり」 イラスト部門 「Summer Vacation 」 ぬりえコンテスト用教材C G	RUN-CG . XB CG1'07 . LZH CG2'07 . LZH	C G 1 '0 7. L Z HとC G 2 '0 7. L Z Hをコピーし、解凍し、実行するためのプログラムです。くわしくは、109、119ページをご覧ください
パソ通天国Ⓑ	パソ通天国(P 98～103)	『MAG』『Magical』新バージョン 他	PMext Ver.2.22 MAGローダーVer.1.0 MAGセーバーVer.0.3 Magical Ver.0.21 RINN35	PMEXT222. COM MAGMX10 . LZH MAGSMX03. LZH MG1 . PMA RINN35 . LZH	くわしくは98～101ページをご覧ください
ゲーム十字軍Ⓒ	ゲーム十字軍(P 22)	ビッツーによる十字軍トビラC G	――――――	GAMEJ'07. XS7	付録ディスク用に圧縮されたグラフィックデータです
MSXViewⒶ	付録ディスクの使い方(P 120)	MSXView用ファイル	★中学理科(天気の変化)	RUN-VIEW. XB VIEW'07 . LZH	VIEW'0 7. LZHをコピー、解凍、実行のためのプログラムです。くわしくは、119、120ページ
MIDIⒶ	MIDI三度笠(P 94～97)	MIDI音楽データ	★「MIDI三度笠のテーマ」 ★「TROMBONE」	RUN-MIDI. XB MIDI'07 . LZH	MIDI'0 7. LZHをコピーし、解凍し、実行するためのプログラムです。くわしくは、94、119ページをご覧ください
あてましょQⒸ	付録ディスクの使い方(P 120)	ゲームのキャラ当てクイズ	――――――	KOTA-Q . XB ATE-Q . XB	付録ディスク用に圧縮されたグラフィックデータです
B：Ⓒ	――――――	編集後記	――――――	B-CLN'07. C	付録ディスク用テキストファイルです
オマケⒶ	十字軍(P 28)	セーブデータ	『エメラルド・ドラゴン』サブシナリオ直前データ	SET-ED . XB ED . BIN	『エメ・ドラ』のサブシナリオ直前データを、他のディスクにコピーするためのプログラムです。くわしくは28ページをご覧ください
MSX－DOSⒶ	付録ディスクの使い方(P 119)	MSX－DOS 1、2の基本セット	MSX－DOS 1 MSX－DOS 2	MSXDOS . SYS COMMAND . COM MSXDOS2 . SYS COMMAND2. COM	MSX 2 ／ 2 ＋用のMSX－DOS 1 セットと、おもにターボ R 用のMSX－DOS 2 セットが入っています。ターボ Rはおもに DOS 2 で、それ以外はDOS 1 で起動しています

※拡張子に「LZH」のつくものは、フリーウェアの「LHA」を使って圧縮したものです。なお、このツールは吉川栄泰さんの制作したアーカイバ・ソフトです。

【ディスクの残り容量の調べ方】 ①まずBASICを起動。②残り容量を調べたいディスクをAドライブに入れる。②PRINT DSKF（Ø）と打ちこんで、リターンキーを押す。③すると数字（最大713）が表示される。これを仮にAとすると、④A×1024がそのディスクの残りバイト数になります。たとえば352と表示されたとすると、そのディスクの残りバイト数は352×1024＝360448バイトというわけです。ちなみに、1Kバイトというのは1000バイトではなく、1024バイトなんです。知ってましたか？

F AN・CLIP・

舞台美術に使われたAVフォーラム作品

打った人、打ちこんで載せた人、それを見て感心した人

東京芸術劇場小ホール2の楽屋。左から神奈川・AOTAXクン（17歳）、千葉・古村昌史さん（？歳）、東京・ちえ熱（22歳）。部屋の外はスモークがたちこめる、開演10分前の緊張した状況

AOTAX。受験モードに入った、カシオペア（星座じゃないぞ）が好きな高校3年生。愛機はFS-A1ST

向こうが古村昌史さん。ロジャーラビット状態を目指すステージアーティスト。手前がちえ熱。身長185センチ

エアコンの轟音と煙草の濃霧のなかから、印刷メディアを通して、こんにちは。このFAN CLIPというページがいったいどれくらいの人に読まれているのか、よくわかりませんが、アンケートハガキによれば、おもしろいと思ってくれる人は100人に1人だそうです。AIDSのようですね。

ぼくは、このページ以外にも編集者として担当しているページがいくつかあります。「AVフォーラム」もその1つで、こちらは100人のうち5人といったところでしょうか。以前は「サウンドフォーラム」といって、短いPSGプログラム専門のコーナーだったのですが、いつのころからかビジュアル作品が増え、秘書のちえ熱の提案で現在の名前にしてしまいました。

投稿作品はほとんど手書きのリストで、ハガキや封書で送られてきます。ちえ熱は、それをせっせと打ちこみ、塾長のよっちゃんに1つ1つ解説しながら見せて、採用作品を選んでいるのです。おもしろくない作品の場合、ちえ熱はまず最初に「自分の打ちこみミスではないか」と考えるようです。いいやつでしょう？

そうやっていると、何人かの常連投稿者とちえ熱は友だちのようになってしまいます。もちろん、紙の上だけで、それも一方的な関係です。しばらく投稿がないと「最近、来ませんねえ」と心配したり、常連がファンダムで採用されるとニコニコしたりするんです。

AOTAX（のちにAOTAX²を襲名）も常連でした。ちえ熱が好きな投稿者の1人で、彼の初期の作品「通路を走る!!」は、AVフォーラムベスト3のなかに入る名作です。

一方、ステージアーティスト（名刺に肩書がないのでかってに付けました）の古村昌史という人が、AVフォーラムの掲載作品を打ちこんで走らせ、「これこそコンピュータによるミニマルアートだ」と感心していました。

この時点では、ちえ熱、AOTAX、古村さんの3人は、いずれも印刷メディアを通した遠い関係でしかなく、基本的に見知らぬ他人なわけです。

ある日、『通路を走る!!』を劇の舞台効果に使いたいという電話が編集部にありました。突然のことで、なんのことかよくわからなかったのですが、こういうことでした（右の写真）。

写真は、ロック・ミュージシャンのケラが主宰する「健康」という演劇グループの第13回公演「ウチハソバヤジャナイ」で主人公が逃げるシーン。そのバックが「通路を走る!!」なんです。白黒が反転し、方向も逆になっていますが、たしかに「通路を走る!!」です。

ちえ熱とぼくは公演（東京芸術劇場／4月13日）を見にいきました。ひとくちにいうと、ドタバタSF笑劇で、すごくおもしろかった。こんどは個人的に見にいこうと思っていますが、それはともかく、その日、楽屋裏の一室で、はじめて、AOTAXと古村さんとちえ熱の実体が出会ったのです。

古村さんは、98系のパソコンやマックを使っている人ですが、同時にF1-XVユーザーでもあります。名刺もMSXで作ったカラフルなものでした。

「コンピュータから離れた発想をコンピュータに持ちこむ人たちこそ、ほんとうの意味でコンピュータを使っている。ある意味で『ターミネータ2』よりも『通路を走る!!』のほうがすごい」

と古村さんは、最大級の賛辞をAOTAXとAVフォーラムの作品群にくれました。AOTAX本人は「はいはい」と高校生らしい、すなおな相槌を打つばかり、ちえ熱は、生の読者、投稿者と会って、なんだかニコニコしているばかりでした。

劇の主人公が走っている通路は、まぎれもなく「通路を走る!!」だ　写真提供＝古村昌史

写真＝浜野忠夫

次号は 3号ぶりにオールディーズ名作ゲームを付録ディスクに収録する予定！ **7月8日発売 予価980円**

●発売　徳間書店
●発行・編集　徳間書店インターメディア

PUBLISHER
栃窪宏男
EDITOR & LEPRECHAUN
山森尚
EDITOR IN CHIEF
北根紀子
SENIOR CONTRIBUTING EDITOR
山科敦之
EDITORIAL STAFF
加藤久人＋鵜田洋志＋福成雅英＋諸橋康一
ASSISTANT EDITORS
池田和代＋石橋憲吾＋奥義之＋川井田茂雄＋川尻淳史＋笹谷尚弘＋福田昌弘＋山口直樹＋渡辺庸
CONTRIBUTORS
高田陽＋田崇由紀＋諏訪由里子＋横川理彦＋星野博和＋浜野忠夫＋藤井憲治（トゥルー）＋鈴木伸一
●制作
ART DIRECTOR & COVER DESIGNER
井沢俊二
EDITORIAL DESIGNERS
井沢俊二＋高田亜季＋デザイラ〈釜田泰行＋柳井孝之〉＋TERRACE OFFICE
ILLUSTRATORS
しまづ★どんき＋中野カンフー！＋野見山つつじ＋成田保宏＋南辰真
COVER ARTIST
佐藤任紀＋元野一繁
COVER PHOTOGRAPHER
矢藤修三＋大嶋一成
FINISH DESIGNERS
㈲あくせす＋㈱ワードポップ
PRINTER
大日本印刷株式会社

EDITORIAL A:(エーコロン)

◆今月の付録ディスクができあがったころ、にゃん☆がテクポリに移籍したのと入れ代わりに、新人が3人入った。英語学校で英会話を勉強している国際戦略担当予定のYくん、もとシステムエンジニアをやっていた、このへんでは珍しいほど正統派人材のMくん、美大で映画を勉強しているマルチメディアOくん。ちなみに、Oくんは三浦半島から通っている◆三浦半島といえば、去年の8月号で、スーパーマンに似ていてかなりまぬけな新人Sくんとしてこの欄で紹介したささやも三浦半島だ。新人のくせに態度がでかいと思い続けていたが、態度がでかいまま新人でなくなってしまった。返す返すもなんてやつだ◆そういえば、ささやといっしょに入ったOrcは、当時、2回目の2年生をやっていたが、最近聞き直したら3回目の2年生になったそうだ。きっと2年生が好きなんだろうなあ◆もっとそういえば、3年まえにある3年制大学の3年生だったF（匿名）は、いま聞いてみたら、まだ3年生をやっていた。頭、悪いんじゃないの

AD★INDEX

ASCII

Powerful View
オイシサ増えて新発売!!

A1STユーザー待望の、
誰にも負けないNewバージョン、
MSX View 1.21 新登場!!

PCM機能

DOSコマンド

MSX View

スクリーンセーバー

MSX turbo R専用グラフィカルユーザーインターフェイス MSXView1.21
[エムエスエックス・ビュウ1.21]

MSXView 1.21

価格9,800円（送料1,000円）

マウスによる簡単操作が好評の「MSXView」を機能アップ。ビジュアルシェル（VSHELL）からのMSX-DOS2コマンドの実行が可能になりました。さらに、プレゼンテーションツールプログラムPageBOOKにPCMデータの再生機能も付加し、マウスが接続されているかどうかの自動判別もします。MSX-DOS2に完全対応しディレクトリの移動、サブディレクトリの作成等の操作がマウスクリックで行え、しかもすぐに活用できるテキストエディタ（ViewTED）やグラフィックツール（ViewDRAW/ViewPAINT）を装備。ジョイパッドもサポートした「MSXView1.21」は、FS-A1STユーザーには必須のパッケージです。

■特長：●マウスでのアイコン操作で、ファイルの複写や削除などが可能。●対応ソフトなら使用方法はすべて統一。異なるソフトウェアの操作方法をおぼえるのが簡単●専用アプリケーションソフト/ViewTED、ViewDRAW、ViewPAINT、PageBOOKが付属
■対応機種：Panasonic FS-A1ST
■パッケージ内容：実行用ディスク（3.5-2DD）/保存用ディスク（3.5-2DD）/OverVIEWディスク（3.5-2DD）/専用漢字ROMカートリッジ/マニュアル一式

【バージョンアップ】 MSXView Ver1.0をお持ちの方は、3,000円（税込）にてバージョンアップをいたします。登録ユーザーには、準備ができしだいバージョンアップのご案内をお送りいたします。ユーザー登録がお済みでないお客様は、早急にご投函いただきますよう、お願い申し上げます。

View CALC

MSX turbo R専用

価格14,800円（送料1,000円）

「ViewCALC」は、MSXView上で動作するグラフ作成機能付きの表計算ソフトウェアです。

■特長：●最大で横64×縦128の表を作成可能（理論値）。●グラフは、棒グラフ、円グラフ、折れ線グラフの3種類の中から選択可能。
■対応機種：Panasonic FS-A1ST/FS-A1GT
※注意/ViewCALCをご使用になるには、「MSXView」が必要です。なおFS-A1GTには、「MSXView」が内蔵されています。

MSX 増設RAMカートリッジ

価格30,000円（送料1,000円）

「MSX増設RAMカートリッジ（MEM-768）」は、MSXのメインRAMを増設するためのカートリッジです。

■対応機種：MSX$_2$、MSX$_{2+}$、MSX turbo R
※注意：MSX$_2$、MSX$_{2+}$で、ご使用になる場合には、日本語MSX-DOS2が必要です（MSX turbo Rでは、本品だけでご使用になれます）。またRAMディスクに保存した内容は、リセットしたり、本体の電源を切ると消えます。

MSX HD Interface

価格30,000円（送料サービス）

ハードディスクの利用を可能にするMSX HD Interface。MSX$_2$、MSX$_{2+}$、MSX turbo Rで使用可能です。

■対応機種：国内製品8社24機種のハードディスク（20MB、40MB）で動作しますので、お問い合わせください。
▶「MSX HD Interface」は、通信販売のみで取り扱っております。ご購入のお申し込み・お問い合わせは、㈱アスキー直販部（電話03-3486-7114）までお願いいたします。

●MSX、MSX-DOSは株式会社アスキーの商標です。●表示価格には、消費税が含まれておりません。

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル 株式会社アスキー 営業本部 電話（03）3486-8080 **株式会社アスキー**

T1062053100983 ©徳間書店インターメディア1992 印刷・大日本印刷 Printed in Japan 雑誌 62053—10
JULY 7 情報号 第三種郵便物認可 編集人 山森 尚 編集・発行 徳間書店インターメディア株式会社 〒105 東京都港区新橋4-10-7 ☎03(3431)1627(代) (本体951円)